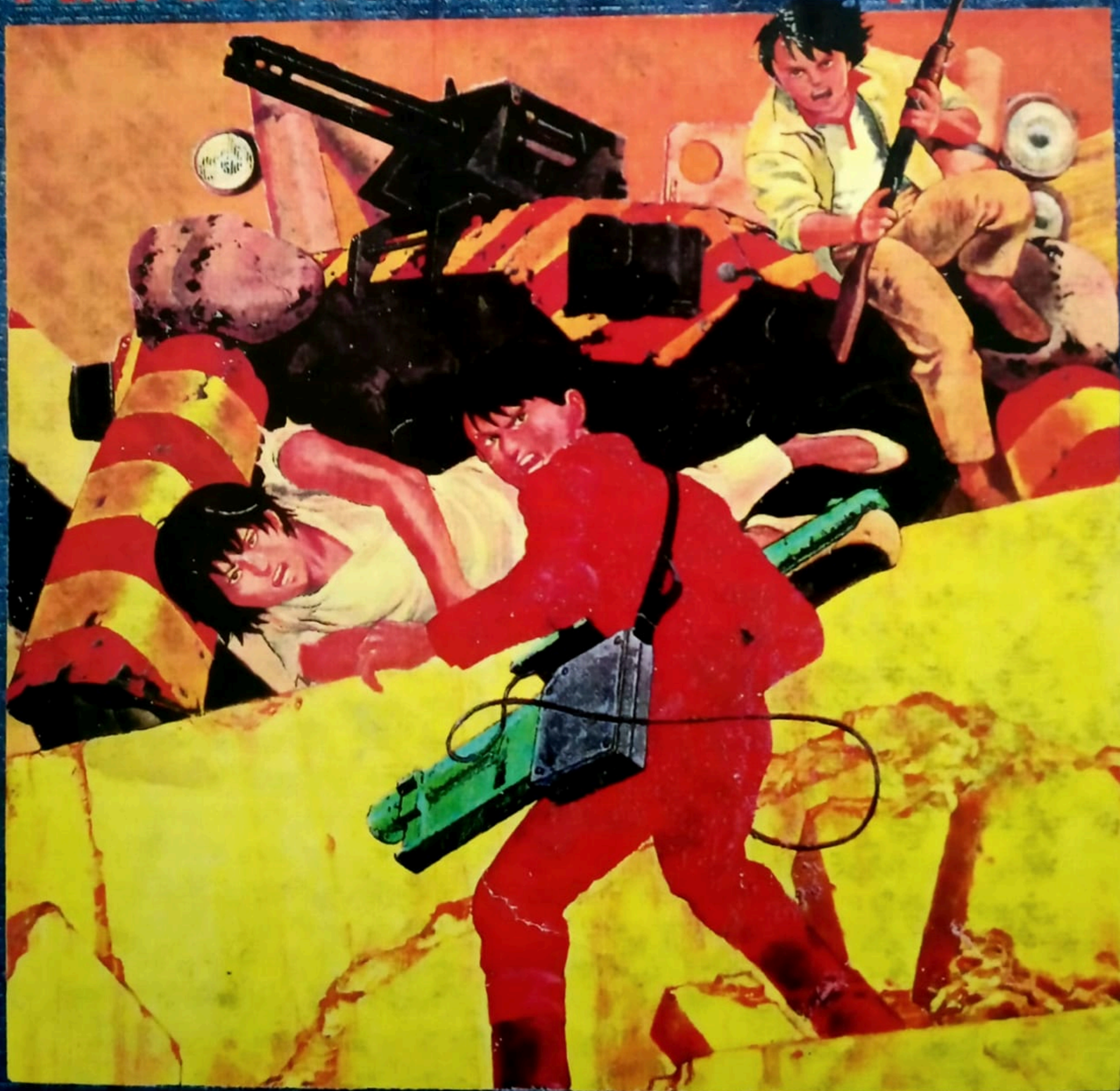


# RAN

año II  
5

Ultrafanzine de manga & anime

**Akira inédito: último capítulo**



**U-jin Gundam Macross 7 Queen Millennia**



## EDITORIAL

Cuando salió , hace ya un año, el primer número de **RAN** eramos muy pocos los que nos atrevíamos a susurrar la palabra *manga* en alguna librería del centro. Hoy la explosión de este género en nuestro país nos lleva a tener que ganarnos un lugarcito entre docenas de publicaciones extranjeras de primer nivel como lo son Animerica , Protoculture Addicts , New Type, Animage , Animedia , Anime V o inclusive otros fanzines europeos como Neko , Mangazone ,etc.

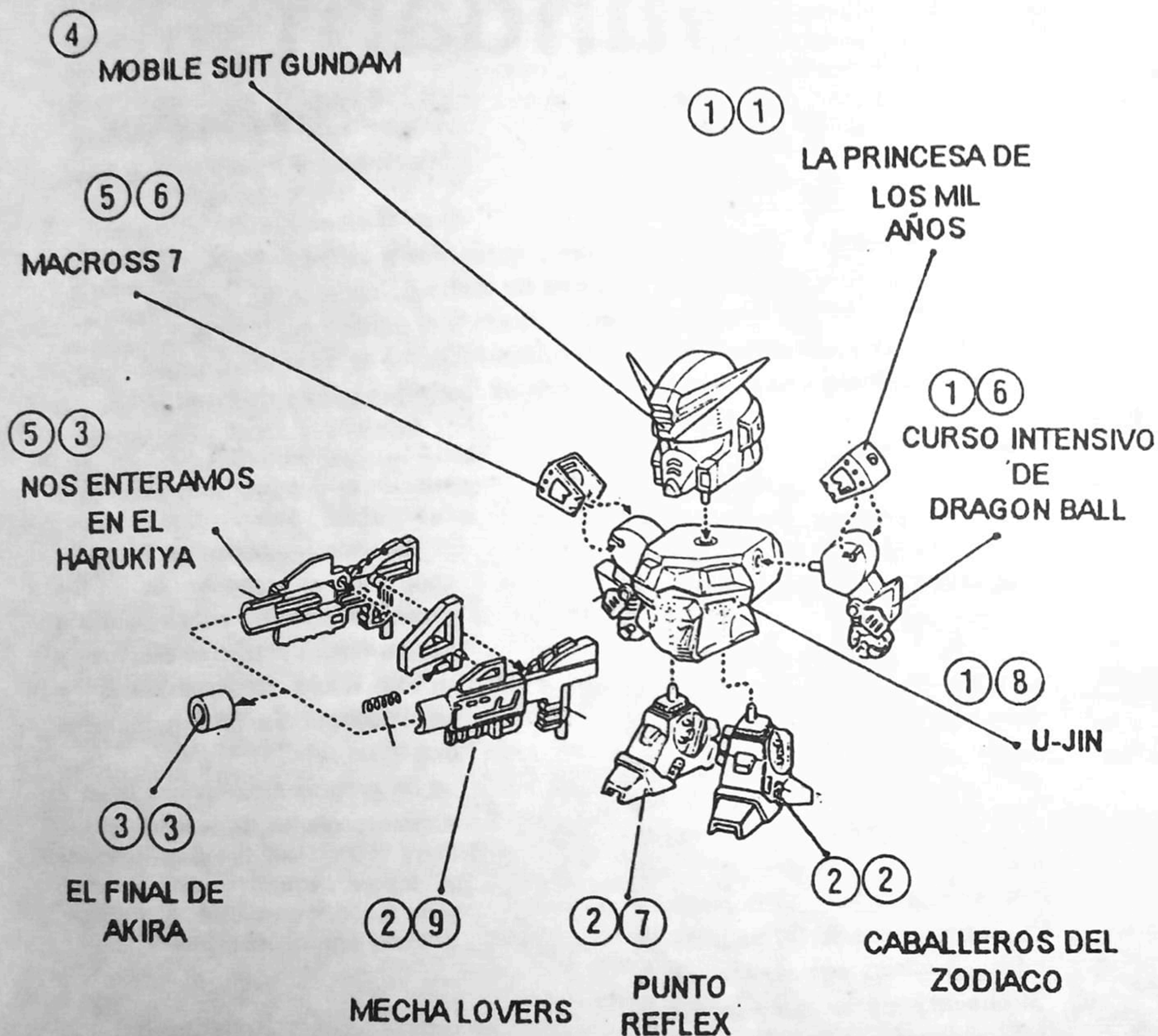
Esto implica tener que agudizar el ingenio. De nada serviría traducir notas que casi cualquiera puede leer del inglés. Cierto es también que distamos mucho de poder entrevistar a Haruhito Mikimoto mientras machaca las puntas de sus rotrings. Por lo tanto seguimos apuntando a ofrecerles material directamente traducido del japonés de revistas que ahora afortunadamente podrán conseguir pero que muy difícilmente puedan llegar a entender.

No por ello descuidaremos la calidad de nuestros artículos originales o el ingrediente *under y a la argentina* que constituye el espíritu de cada página.

Si hemos llegado hasta un quinto número es gracias a la gran cantidad de personas que nos han brindado su tiempo , esfuerzo y dinero para ayudarnos a mejorar. Por eso queremos agradecer a nuestros incondicionales traductores Alejandro, David , Tomo y Ricardo - A Daniel de IMAC que nos hizo el logotipo y la tapa ! - A las chicas de OCS 'Superl' : Alejandrina, Silvia y Silvina por aguantarnos todas las semanas - A la gente de Planeta , Club del Comic , Genux , Entelequia , Rayo Rojo ( especialmente a Marian, oh musa inspiradora ! ) y la Crypta - A los chicos de Juegos de Que ? - A Ricardo que consiguió las increíbles copias del número anterior y a Leandro por las de éste - A Daniel Accorsi y quienes hacen Comiqueando por todas las flores que siempre nos tiran - A Fabiana por colarnos entre los cuarenta principales - A Pablo , Nano y Federico por el aguante - A Yuzaku Manuel y Jorge - A Crhis y sus secuaces del cineclub Nocturna - A Guillermo Hernandez de la Rock & Pop - A todos los que colaboran y no lo saben ; a nuestros viejos y a la Gente del Parque que mantiene viva la flama !  
Vivan rápido !



# CONTENIDO



RAN NUMERO 5 - AÑO 2 - HACEMOS RAN : PATRICIO LAND - LI CHIEN CHUANO - MARCELO ROMERO - CESAR PEREYRA - PABLO RIVAS - ¿GABRIEL PLATAS ?  
 ULTRACORRESPONDENCIA , ULTRATENTADOS y ULTRACOLABORACIONES  
 ENVIAR A : BARTOLOME MITRE 1963 - DEPTO 2 CASTELAR (1712) - TEL 629 - 1660 - RAN ES UNA PUBLICACION SIN FINES DE LUCRO - TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

# RAN





# Mobile Suit Gundam

## PRIMERA PARTE

A partir de este número de RAN comenzaremos a explorar el universo de la serie de animación más popular de todos los tiempos en Japón y que aún es prácticamente desconocida entre el público occidental. En esta introducción presentamos una revisión histórica de las producciones que componen una de las más complejas historias jamás animada.

'Lo bueno, si breve, dos veces bueno'.

Quien haya acuñado esta frase sin dudas nunca tuvo la fortuna de disfrutar de una buena serie de dibujos animados.

Los japoneses, en este aspecto, sabían deleitarnos con largas y complicadas historias, con aventuras emocionantes y llenas de intriga que no se resolvían a lo largo de una veintena de minutos sino a través de semanas enteras de insinuaciones, misterios, sospechas y traiciones que hacían las delicias de quienes llegaban sin aliento de la escuela para ver lo que sucedería con sus personajes favoritos.

Cometer el irreparable error de perderse un par de capítulos de 'Viaje a la Última Galaxia', 'Raimar' o inclusive 'Robotech' era, sin dudas, meterse en graves problemas. Sucedió que en los años en que las videocassetas eran algo casi tan inalcanzable como estar en el puente de la Yamato tuvieron lugar

las epopeyas animadas más fantásticas.

En este contexto las historias centraban su atención en los personajes y no sólo en la maquinaria, en los épicos combates estelares y en una visión futurista sólida y apuntalada por una coherencia interna casi intachable.

Un programa que nunca llegó a nuestras pantallas, llamado MOBILE SUIT GUNDAM, fue el que abría un nuevo camino dentro de este género, donde confluyeran el machine fiction y los robots gigantes.

## HACIENDO HISTORIA

A pesar que la serie comenzara en 1979, GUNDAM no es una obra que haya concluido o cuya temática esté agotada. Lejos de ello, la historia iniciada por Yoshiyuki Tomino apenas ha rozado la superficie de un universo que espera ser descubierto.



Todo comenzó con una serie de TV de 43 episodios (MSG) que a pesar de haber sido un fracaso comercial con el tiempo cosechó una popularidad sin precedentes e hizo que sus creadores se desquitaran haciendo un compilado de esos capítulos en tres versiones cinematográficas y dos películas nuevas como *Char Counterattack* y *Gundam Formula F91*.

Entre film y film hubo otras series adicionales: *Zeta Gundam*, *Double Z Gundam*, *Victory Gundam* y *G Gundam* actualmente en el aire.

Y por supuesto también OVA's: *0080 War in a Pocket* y *0083 Stardust Memory*, sin dudas la obra más brillante hasta el momento. A esto habrá que sumarle innumerables historias en manga, libros y ediciones especiales que nunca fueron llevadas a los dibujos, como *Gundam Sentinels*.

La horda de fanáticos de esta serie es equiparable a la que supiera generar mundialmente las películas de *George Lucas*. Aún a sabiendas de que el público japonés delira por los films de la saga de *Star Wars*, el día del estreno de *'The Empire Strikes*

*Back'* los laureles (y la taquilla) se los llevaría *'Char Counterattack'*, quedando en un distante segundo lugar la tan esperada continuación de las aventuras de *Han Solo* y *Luke Skywalker*.

Otra característica de esta obra es que la mayoría de los mejores dibujantes aportaron su creatividad y talento en alguna de las sagas que componen la historia. Artistas de la talla de Mamoru Nagano (*Five Star Stories*), Yoshikazu 'Yas' Yasuhiko (*The Venus Wars*), Haruhito Mikimoto y Shoji Kawamori (*Macross*) son solo algunos de los que no pudieron resistir la tentación de dibujar algún Mobile Suit.



LOS PROTAGONISTAS DE MS GUNDAM  
Y 0083 STARDUST MEMORY



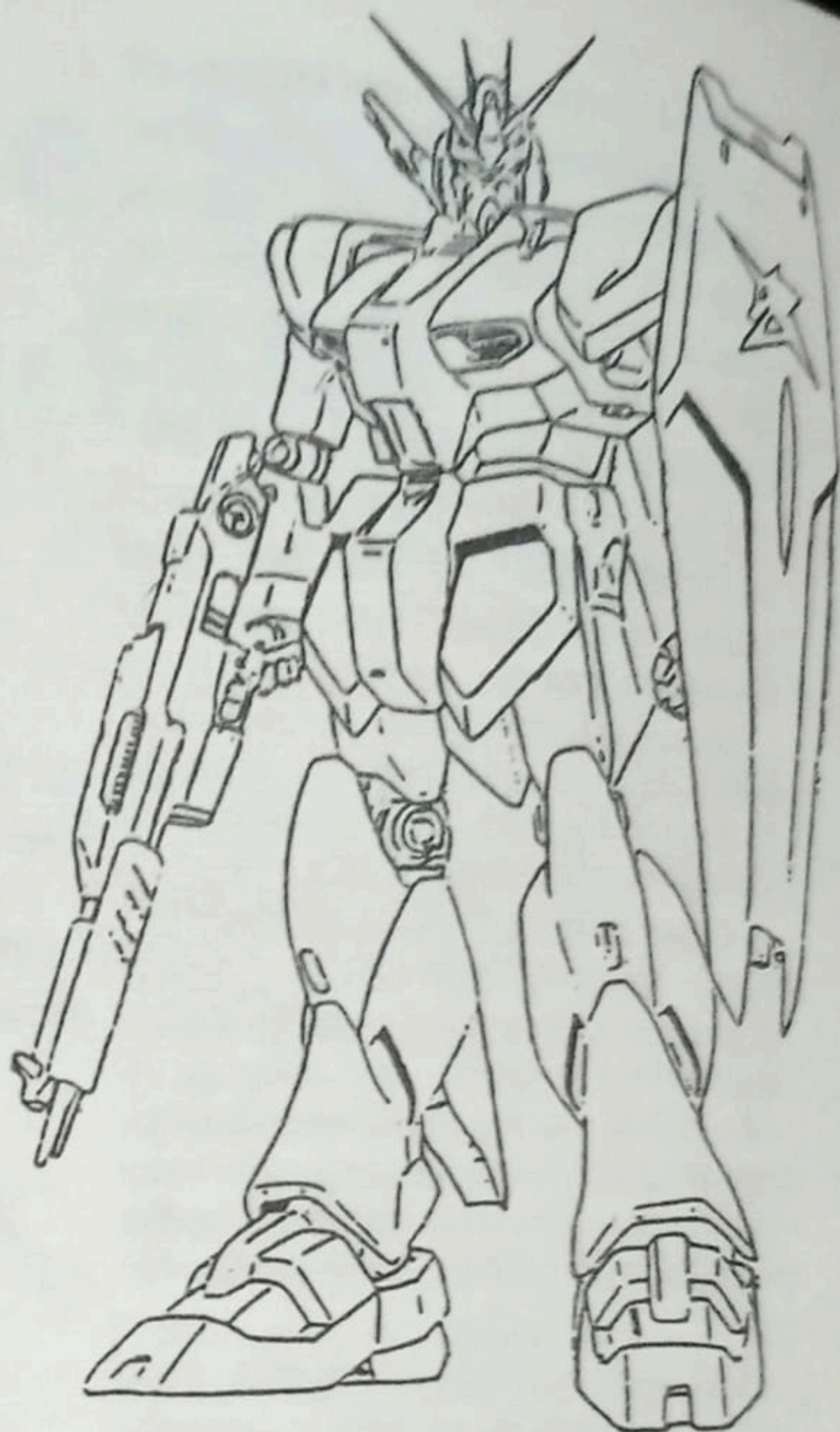
A lo largo de esta serie de notas, les brindaremos una visión completa y detallada del universo Gundam, para que a partir de ahora, esta deje de ser un mito y pueda convertirse en culto.

## LOS CREADORES

Los 15 años que abarcan el desarrollo de estas historias poseen, como es previsible, altos y bajos. Sin dudas son los dibujantes y guionistas de los '90 quienes menos han aportado y pueden ser señalados como culpables de inferiorizar la calidad de la misma. Su creador Yoshiyuki Tomino ha cedido los derechos de su obra, cansado de ella y saturado del género de los combates espaciales. Tomino comenzó trabajando para el estudio de Osamu Tezuka en la realización de

*Astroboy* y *Triton of The sea*. Antes de que su obra magna se concretara dirigió varios programas animados entre los que destaron *Sunbot 3* y *Daltan 3*. Durante los períodos en que no había más historias de Gundam por contar, Tomino intervino en la creación de *Battle Mecha Xabungle*, *Aurora Battle Dunblne*, *Heavy Metal L-Galm* y la conocidísima *Super dimensional Cavalry Southern Cross*.

En sus orígenes los dibujos de *Mobile Suit Gundam* son la evolución lógica del del estilo impuesto por *Mazinger Z*, aunque con una diferencia abismal: su creador supo hacer incapié en los personajes y en la historia, apartándose del popular concepto de *matemos al monstruo de la semana*. La apuesta era arriesgada, considerando principalmente que es el dinero derivado de las



CHAR COUNTERATTACK

ventas de merchandising el que decidirá, en definitiva, la suerte de un proyecto de esta envergadura. Tomino debió enfrentar el desafío de conjugar ambos elementos.

En Abril de 1979 el primer episodio de la serie salió al aire, concluyendo casi al borde del fracaso en Enero de 1980. Pero como sucediera con otras creaciones televisivas de ficción, el éxito llegaría después de que el programa fuera levantado de la pantalla. Paradójicamente, hoy es sabido que por cada japonés, hombre, mujer o niño hay, por lo menos, diez modelos diferentes de Gundams.



La mente de Tomino imaginó una historia difícil de resumir pero que en líneas generales es la siguiente :

La superpoblación terrestre hizo que los países más avanzados pudieran abandonar el caos de las grandes ciudades para fundar paradisíacas colonias espaciales. Algunas de ellas fueron cimentadas sobre asteroides, otras, sobre colosales prodigios de la ingeniería espacial llamados Sides (semejantes a la nave extraterrestre ideada por Arthur Clarke en RAMA).

Cada Side era capaz de albergar a varios centenares de colonos civiles, unidades del ejército y estaciones de investigación científica. Con el tiempo muchas de ellas fueron regidas por un gobierno propio pero dependiente de la Tierra en cuanto a ideologías y creencias políticas.

Una colonia en el Side 3 estaba regida por un carismático líder de nombre ZION ZUM DAIKUN, uno de los fundadores de la misma quince años atrás.

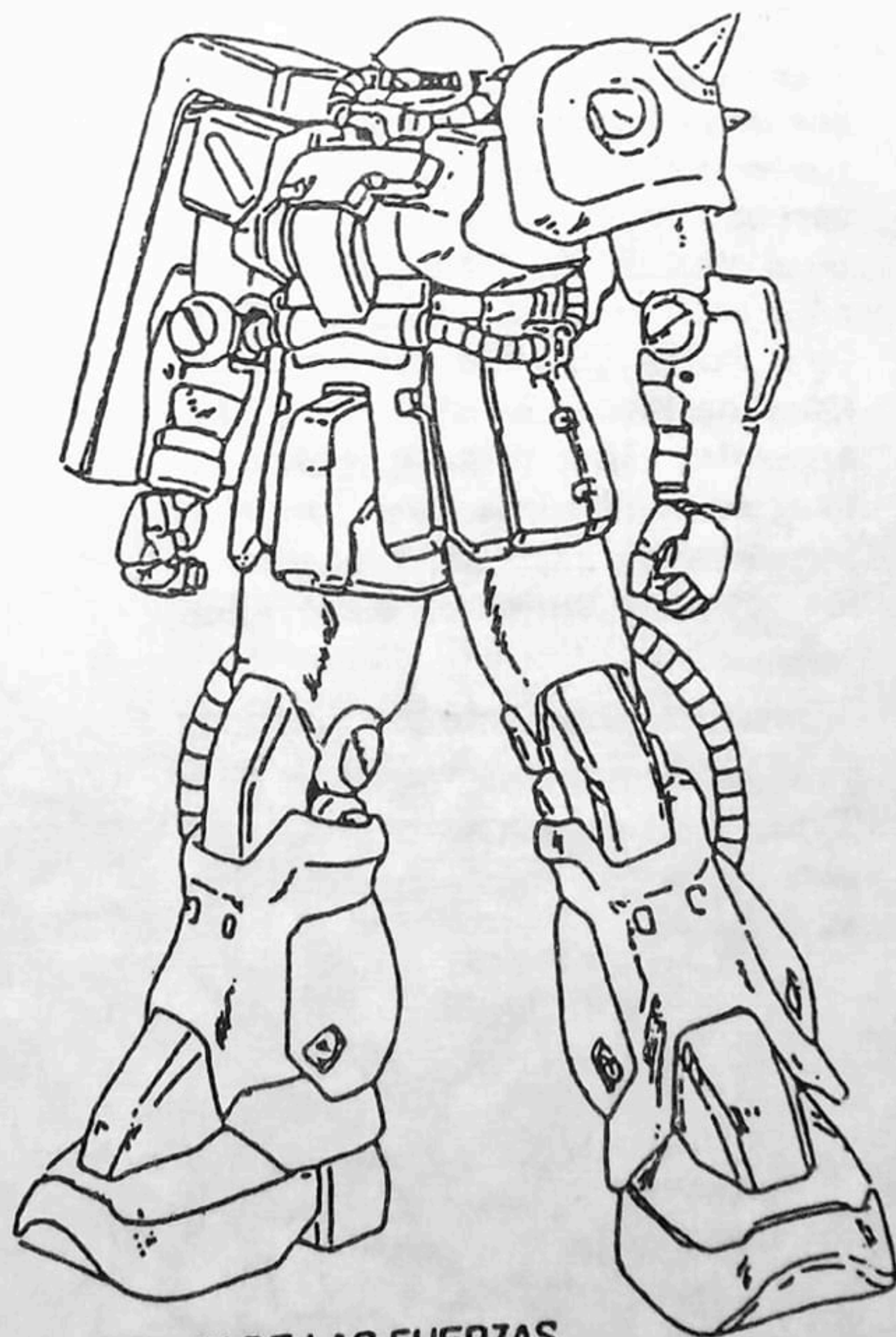
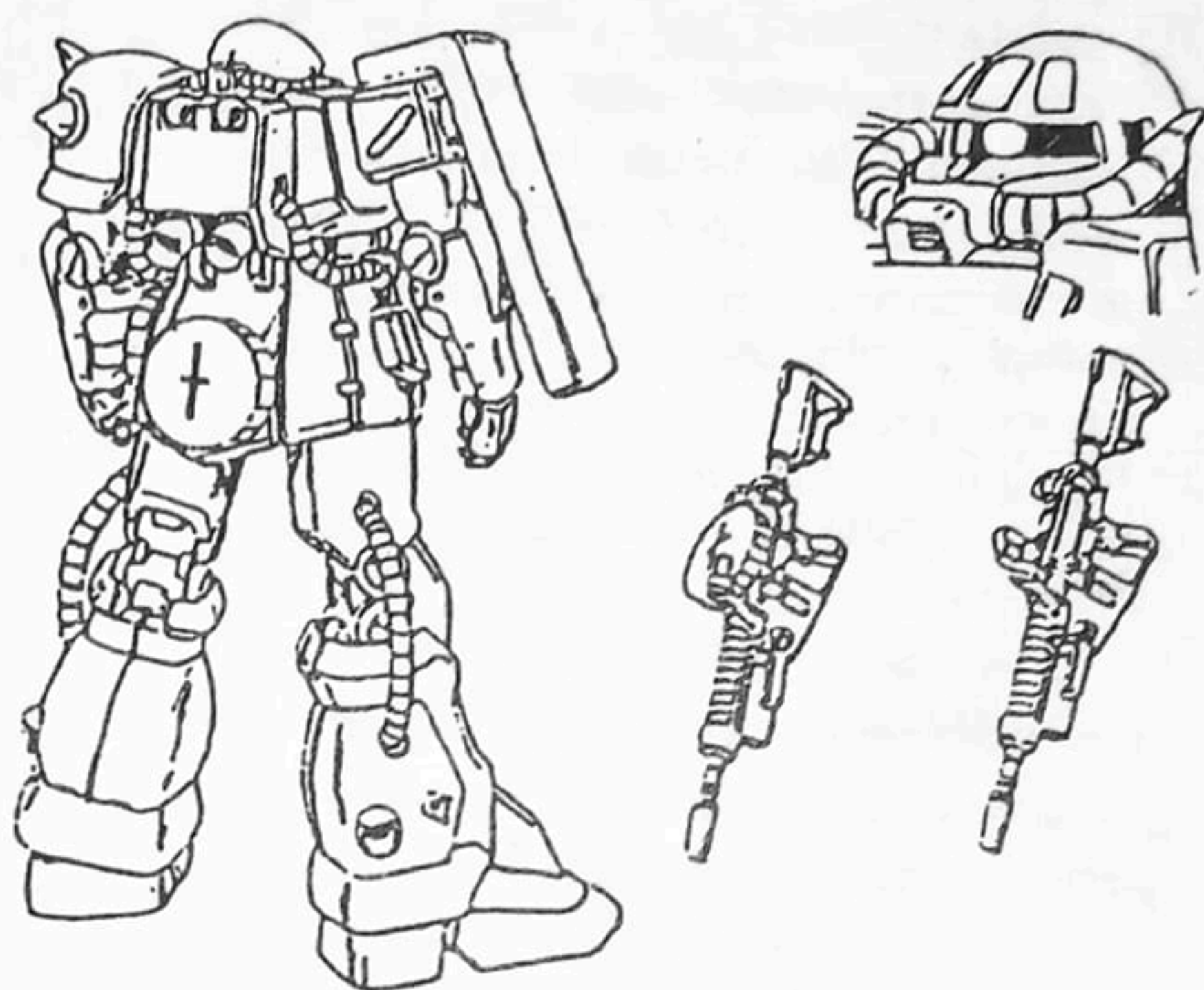
En el año de U.D 0068 DAIKUN fue asesinado y la colonia fue proclamada como el Principado de ZION. Los hijos de DAIKUN, CASSOVAL REM y ARTASIA SON desaparecieron al poco tiempo de la cruel muerte de su padre para ser puestos a resguardo hasta que alcanzaran la mayoría de edad y la capacidad de vengar a su padre.

El asesino y nuevo dictador de ZION, Dōglu Zabī, lanzó una campaña bélica para independizar a su colonia del régimen terrestre. Este período histórico sería conocido más tarde como One-Year-War.

Pronto se dio cuenta que para lograrlo debería contar con el apoyo de otras colonias, ventaja que obtendría por la buenas o por las malas.

Con el tiempo, y las batallas, la

mayoría de las colonias, y vastas áreas de la Tierra, quedaron bajo su dominio y el poderío de ZION parecía no tener límites.



MS ZAKU DE LAS FUERZAS DE ZION



## TOMORROW PEOPLE

Durante todo este periodo, era más y más evidente que la raza humana estaba asistiendo a un nuevo paso evolutivo. Una mutación espontánea conocida como **NEW TYPE** comenzó a hacerse evidente en los recién nacidos tanto en la Tierra como en el espacio. Estos humanos con habilidades fuera de lo común fueron protagonistas de un nuevo conflictos raciales.

Algunas de las características de esta nuevas personas era la de tener, percepción expandida, telepatía, consciencia colectiva y conocimiento nato sobre el manejo de la alta tecnología.

Esto dotaba a los New Types de ciertas ventajas sobre el común de los seres humanos: podían pilotear naves espaciales sin necesidad de aprender a hacerlo; detectar objetos en el espacio sin ser engañados por el efecto de la *partícula Minoffski* (que hacía invisible al radar a las maquinarias bélicas); poder entender los pensamientos e intenciones de otros New Types en forma inmediata, dejando obsoletos los actos de violencia entre ellos mismos.

Desafortunadamente los políticos y militares en el poder no eran New Types y no escatimaron esfuerzos para lograr que estos quedaran bajo su dominio.



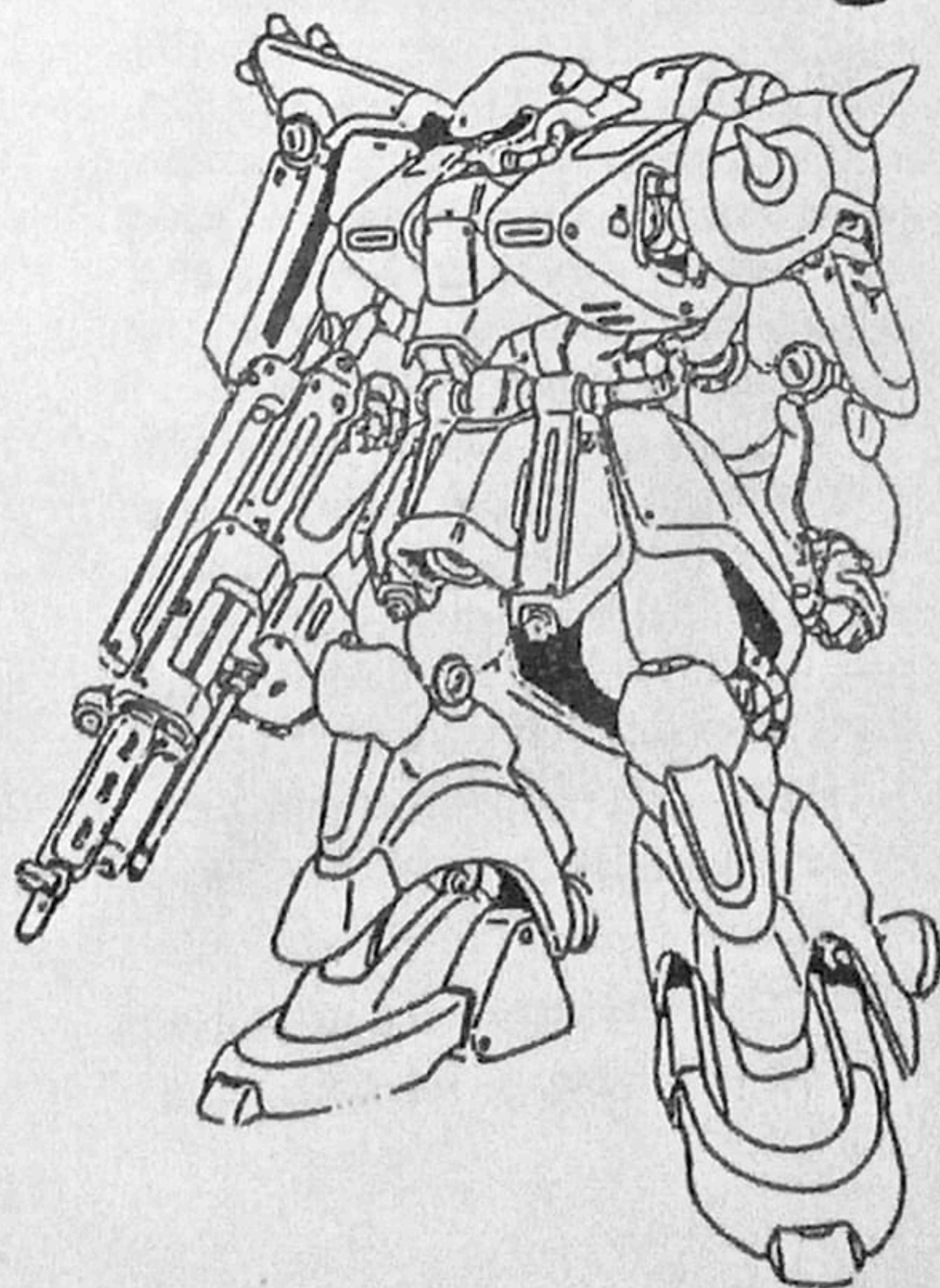
G GUNDAM



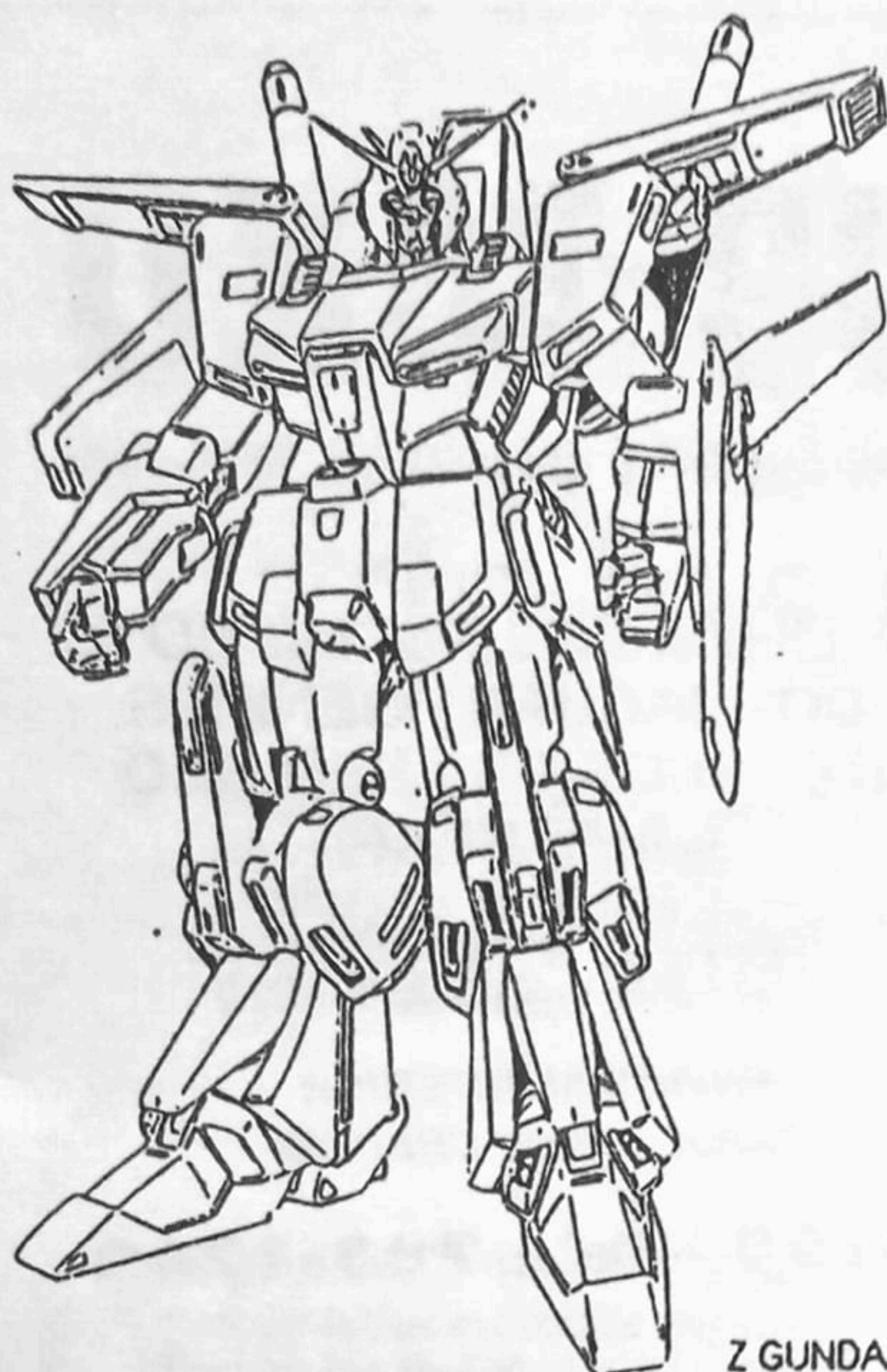
F-91



0083 A WAR IN THE POCKET







Z GUNDAM

## UN NUEVO REGIMEN

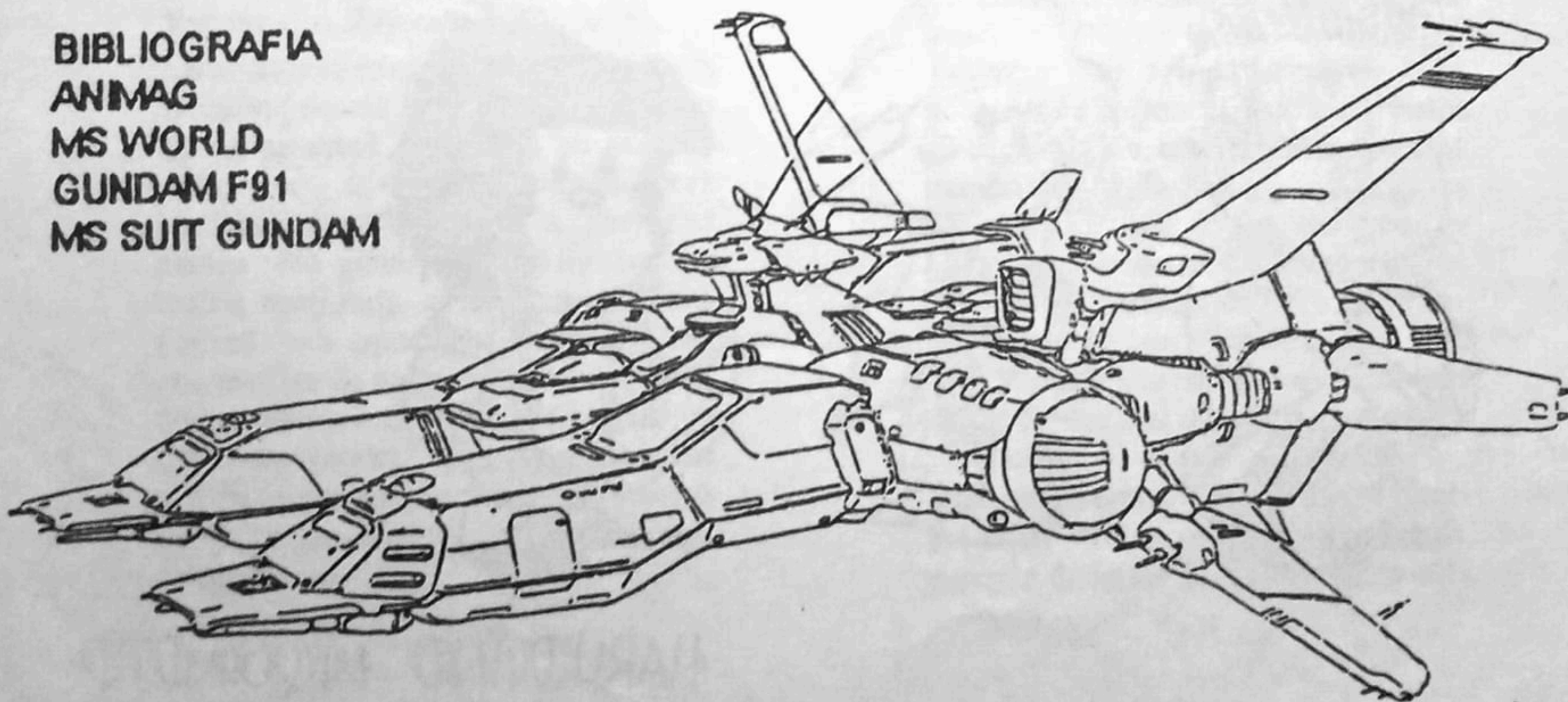
Finalmente en el año 0079 Zion declara la independencia frente al régimen terrestre causando una cruel guerra civil entre la *Federated Governments of Earth* y las colonias dominadas por la antes conocida Side 3.

Las armas utilizadas durante la guerra fueron gigantescas unidades de combate conocidas vulgarmente como *Mobile Suits*.

Es en la mitad de esta guerra civil donde toda esta historia da comienzo, y será en el próximo número de RAN donde ahondaremos en las características de los mechas de combate que dan nombre a esta serie.

PATO CHAN

BIBLIOGRAFIA  
ANIMAG  
MS WORLD  
GUNDAM F91  
MS SUIT GUNDAM







# CLUB TAKU

*Atencion con total experiencia en juegos*

SUPER NINTENDO - GAME BOY  
3-DO - JAGUAR - GENESIS  
CDX - SEGA CD - NEO GEO  
GAME GEAR

VENTA - ALQUILER  
CANJE - SERVICE

ENVIOS AL INTERIOR  
TARJETAS DE CREDITO

**Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742**

# MACROSS 8



HARUQUINO MIQUINOTO



# La princesa de los Mil Años



Cuando esta serie es mencionada en algún medio o estas palabras (mágicas prácticamente) salen de la boca de algún conocido, un sentimiento de orgullo ilumina mi alma dándome fuerzas para seguir diciendo, ante la adversidad: larga vida al Manga y Anime, larga vida a Leiji Matsumoto!

La princesa de los 1000 años es concebida bajo el nombre original de Shonen Joo en el año 1992 (el mismo en que Oliver y Benji miraban por TV el mundial de España) de la mano de Leiji Matsumoto, gran maestro de la ciencia ficción que paradójicamente comenzó su carrera creando mangas de amor y quien supo traer al mundo series tan memorables como *Viaje a la Última Galaxia* (Yamato) o *Raymar* (Harlock).

La princesa es una historia de ciencia ficción (donde la palabra ciencia no es un adorno) en la que se pueden encontrar todos los ingredientes haciendo de ella una de las mejores series del género; sumándole una trama muy, muy compleja y adulta (quizá sea una lección para las compañías de animación que dirigen sus productos sin historia alguna y llenos de minusas que viven con las gambas abiertas), que posee un diseño de puta madre y una animación excepcional.

## LOS PERSONAJES

Ajime Amamori: uno de los pibes con más aguante del anime (compartiendo esta posición junto con Yugo y Nausicaa). Después de la muerte de su padre queda bajo la tutela de su tío por parte paterna quien por razones de fuerza mayor no le da mucha bola. Entonces el pibe se la pasa siendo secuestrado cada dos por tres.

Yayoy: de origen incierto, hija adoptiva de la familia Yukino trabaja al servicio de una organización al mando del 'Jefe Amamori' (tío de Ajime). Es una joven hermosa y enigmática que demuestra (al principio) un profundo odio hacia una organización que se hace llamar 'los ladrones de los mil años'. Ella es la reina de los mil años en el planeta Tierra.

Daisuke Yamori: es un tipo detestable que, en los primeros capítulos, cumple órdenes de Yayoy, pero más



adelante, ante la debilidad de la preciosa Yukino, es él quien maneja la organización cuestionando el nuevo pensamiento de la Reina de los mil años. Odió profundamente a Ajima.

Miray: muchacha guardiana de un templo y defensora de la Reina de los mil años. Físicamente muy particular pues todo su cuerpo está hecho de luz (como los tipos de Cocoon).

Jefe Amamori: es el tío y tutor de Ajima, además de ser el capo de la CDI (Comité de Defensa Internacional) y del observatorio astronómico. Le tiene mucho afecto a Yayoy, a tal punto que tras varios engaños (*no amorosos porque Yayoy jamás me sería infiel*) él sigue brindándole su apoyo incondicional. Jefe de los ladrones de los mil años: no se conoce su nombre pues en la organización que preside no llama a la gente por su nombre. Es la agrupación rival a la comandada por Yayoy.

aunque ambas persiguen un mismo fin.

Coronel Garand: es enviado desde Lanatan por la Sagrada Reina para reordenar su reinado en la Tierra, su misión es la de averiguar porque Yayoy no está cumpliendo con su deber.



JEFE AMAMORI

Matrimonio Yukino: adoptaron a Yayoy cuando era una niña y la criaron con todo el amor que un padre puede dar a su hija (como a Andreita del Boca). Son dueños de un restaurant de comida china (la moda de los tenedores libres va a seguir repartiendo sus *buenos gustos* hasta el fin del mundo).

Lazy: es el gatito de la familia Yukino

## LA HISTORIA

Las ansias de que ustedes, estimados lectores, puedan regocijarse mirando esta joyita de la animación televisiva nos impide hacerles un resumen completo de cada capítulo, pero a pesar de ello les ofrecemos a continuación una suerte de introducción al argumento de esta creación.

Los padres de Ajima perecen en un extraño accidente, y debido a ello su tío, el Jefe Amamori, debe hacerse cargo de él. Así el chico conoce a Yayoy, quien por ese entonces es asistente del científico. Al convivir con ellos en el observatorio donde trabajan, Ajima se hace partícipe del terrible secreto que aqueja a sus mayores: un extraño planeta que entra en conflicto con la órbita terrestre hará colisión con nuestro planeta el 9 de septiembre de 1999 a las 00.09.09 horas. El encuentro entre ambos mundos resultará en una catástrofe para la humanidad.

Yayoy sospecha que los responsables de la muerte de los padres del niño son un grupo desestabilizador conocido como Los Ladrones de los Mil Años.

Una noche una serie de nueve meteoritos caen cerca de las instalaciones del observatorio. Seguidamente se produce la desaparición de varios de los mejores



científicos terrestres. Al poco tiempo Ajima descubre accidentalmente un pasadizo secreto que se extiende desde el restaurant de fideos chinos de los padres de Yayoy hasta llegar a una ciudad subterránea deshabitada.

Así el cabezón se entera de que Yayoy es en realidad la líder de una organización que lucha secretamente contra Los Ladrones de los Mil Años. Acto seguido el chico decide unirse a la causa de la mujer y para ello deberá ponerse bajo las órdenes de Daisuke Yamori.

Yayoy sabe que los nueve meteoritos le fueron enviados para que pueda utilizarlos como fuente de poder para completar el desarrollo de una nave espacial de la que aún no posee ni los planos.

Al tratar de convertir estos restos rocosos en energía se produce una explosión que deja al descubierto un gigantesco cráter a través del cual queda evidenciada la existencia de la antes secreta ciudad subterránea.

Los Ladrones de los Mil Años no pierden el tiempo y deciden investigar. Al mismo tiempo el Jefe Amamori se pone en conocimiento de las intenciones de esta organización y de la verdadera personalidad de Yayoy.

Resulta que tanto la ayudante del científico como los ladrones están buscando unos planos para poder construir una gigantesca nave espacial, que fuera diseñada por el padre de Ajima y que permanecen ocultos en alguna parte del planeta.

Pero las cosas no son como parecen y al poco tiempo se descubre que las verdaderas intenciones de la gente de Yayoy son las de raptar a los mejores hombres de la tierra para llevarlos a su mundo, Lametal, y allí esclavizarlos.

Donde están los famosos planos? Quienes son los verdaderos aliados de los humanos? Chocará Lametal

contra la Tierra? esta y muchas otras cuestiones las dejamos para que resuelvan por ustedes mismos, incitándolos así malignamente a que se quemen las pupilas mirando todos los episodios de esta genial creación del maestro Matsumoto.



YAYOY y AJIME

#### INSTRUCCIONES PARA PODER VER LA REINA DE LOS 1000 AÑOS SIN TENER QUE SUICIDARSE POR NO ENTENDER NADA:

1) El planeta que se aproxima a la Tierra tiene un gobierno monárquico bajo el mando de una solitaria figura: la Sagrada Reina que *no es la Reina de los 1000 años*

2) La Reina de los 1000 años (Yayoy en este caso) es enviada a la Tierra con la misión de llevar a los terrestres a su planeta natal Lametal (aparentemente sólo los científicos). Ustedes se preguntarán por qué mierda se quieren llevar humanos? Pues resulta que, como ya dije, Lametal

tiene una gran órbita y un año lametaliano son mil años terrestres. Su problema es que tienen un invierno de ochocientos años y una primavera, verano y otoño de cien respectivamente.



Al estar tan lejos de una fuente de calor en invierno los lametalianos deben vivir bajo la superficie (como los terrestres en Yamato) en ciudades subterráneas que han creado los científicos terrestres a través de los siglos.

3) Pero los lametalianos no son un pueblo maléfico pues los humanos que allí residen tienen sus ciudades autónomas autoabastecidas.

La cosa es que esta vez Lametal hará colisión con la Tierra y las consecuencias serán más graves para ellos que para los humanos (el porcentaje de supervivencia será del 1.01) Cosa que a la Reina no le interesa.

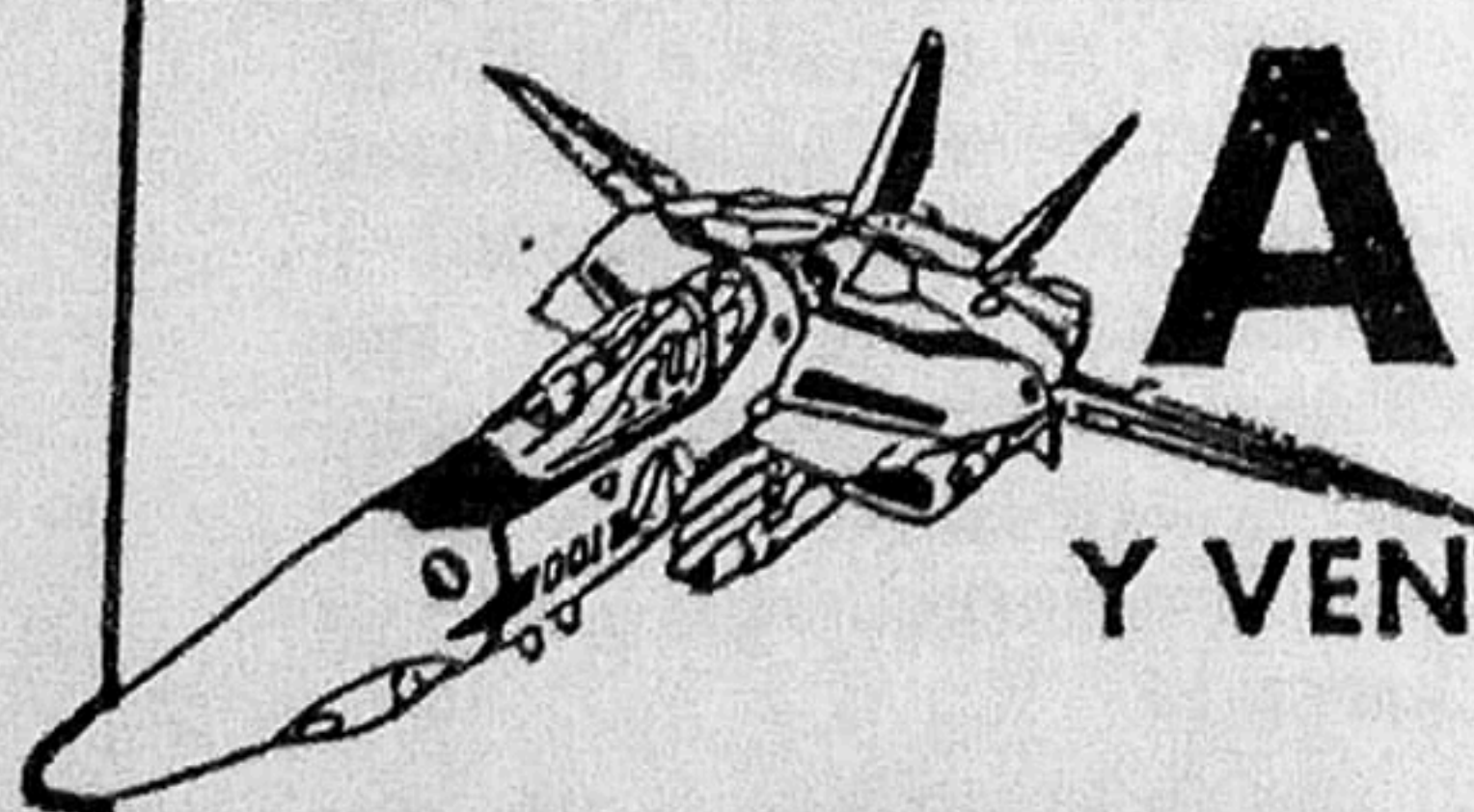
R3M2

## TEMA DE LA PRINCESA

Sueño que sonriente vienes hasta mí  
tus largos cabellos brillan como el  
Sol, figura frágil  
tus profundos ojos se posan en mí  
si son tan hermosos porque tristes  
están, dime tus penas

La felicidad está en tu resplandor  
me hablas de amor que irradia tu ser  
y al viento con pasión quisiera gritar

Eres la leyenda de la eterna juventud  
rayo de luz, mi fantasía vuela sin  
temor  
ven ami, que por mil años te amaré, por  
favor  
princesa ven, dame tu amor.



# ALQUILER

## Y VENTA DE JUEGOS Y MAQUINAS

### COMPUTRONICO

JUEGOS DE PC - 3DO  
SEGA Y SUPER NINTENDO

AV. SANTA FE 2653 LOC. 24  
(1425) CAPITAL FEDERAL

TEL. 826-0558  
de 11 a 20 hs.





TERROR - MANGA

COMPRA, VENTA, CANJE DE  
LIBROS • REVISTAS • COMICS • VIDEOS  
FIGURITAS • MUÑECOS • REMERAS  
MAQUETAS • POSTERS • JUGUETES

PRIMER VIDEOCLUB DE  
ANIMACION JAPONESA

BIBLIOTECA MACABRA

IT'S ALIVE IT'S ALIVE IT'S ALIVE



TALCAHUANO 1071 LOCAL 93  
815-6967



# Dragon Ball

Esta es la primer parte de una serie de notas que permitirán hechar un poco de luz sobre la retorcida trama de Dragon Ball y Dragon Ball Z. Esperamos que a partir de ahora nadie quede con dudas sobre los eventos y personajes ideados por el genial Akira Toriyama.



PLANETA NAMEKS

EXPLOTA POR CAUSAS NATURALES

LOS SOBREVIVIENTES RESTAURAN SU MUNDO USANDO EL PODER DE LAS BOLAS DE DRAGON

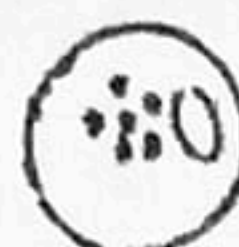
PLANETA VEGETA



REY  
PRINCIPE  
VEGETA  
NINO

PATAKU  
PADRE  
DE GOKU

SURGE PICCOLO  
SEBE



NACE SON GOKU Y ES ENVIADO A LA TIERRA  
NACE BROLY (EXILIADO CON SU PADRE)

HISTORIA PRINCIPAL

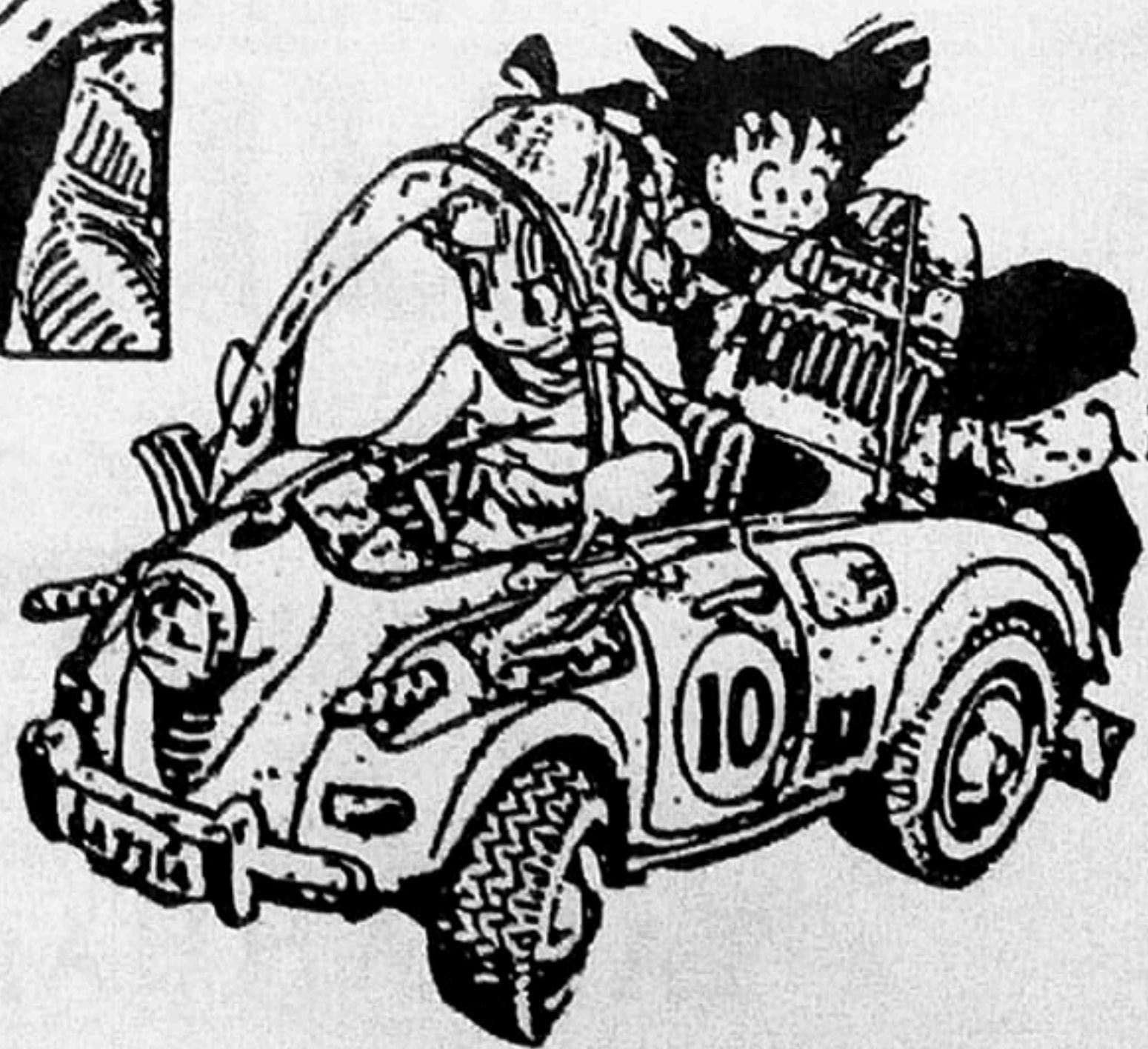
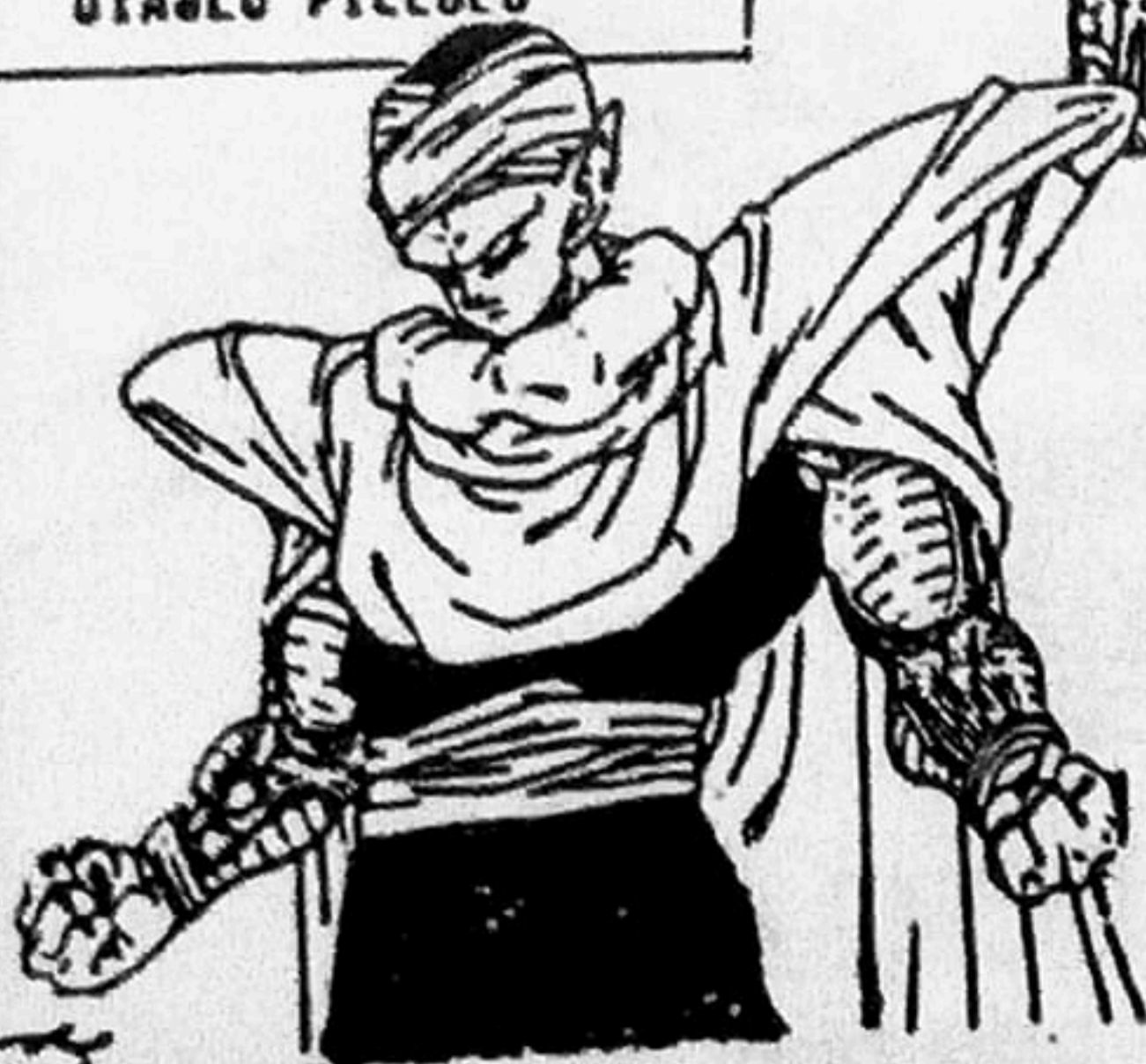
PICCOLO CREA LAS BOLAS DE DRAGON

PICCOLO  
PRETENDE  
SER EL  
SUCESOR  
DE DIOS

MEDIANTE UNA METAMORFOSIS SE DIVIDE EN DOS SERES  
DIOS PICCOLO  
DIABLO PICCOLO



PEQUEÑO  
GOKU  
CONOCE  
A BULMA  
Y SUS  
AMIGOS





**DRAGON BALL**



FREEZA  
Y CIA



POR TEMOR A LA LEYENDA  
DE LOS SUPERSAIYA DES-  
TRUYEN EL PLANETA VEGETA  
SOLO QUEDA UN PEQUEÑO  
GRUPO DE SAIYAN A SU  
MANDO.



MUERE AL ENFRENTARSE A FREEZA  
AL SABER DEL PLAN DE DESTRUIR  
SU PLANETA

PRIMER  
COMPETENCIA  
DE ARTES  
MARCIALES  
SON GOKU Y  
KRILIN SON  
FINALISTAS  
GANA EL  
MAESTRO  
KAMESENIN



GOKU DESTRUYE LA  
MAFIA INTERNACIONAL  
RED RIBBON  
SU LIDER EL PROF.  
KAIRO ESCAPA Y  
COMIENZA UN PLAN DE  
VENGANZA CONTRA  
SON GOKU.  
INVENTA ANDROIDES  
DE INCREIBLES  
PODERES



EL PROF. KAIRO  
CREA A CELL UN  
SUPER ANDROIDE  
QUE VENDRA DEL  
FUTURO PARA  
FUSIONARSE CON  
LOS ANDROIDES  
NRO 17 Y 18

SEGUNDA  
COMPETENCIA  
DE ARTES  
MARCIALES  
GOKU CONOCE  
A TENSINHAN  
Y CHAOZ



LI CHEN CHUANG

Continuara



# U-JIN 遊人



Pese a que las buenas historietas nunca pierden vigencia y los buenos dibujantes siempre mantendrán a sus seguidores habituales y cosecharán nuevos, dentro de la industria existen vertientes que logran ser exitosas (y por cierto muy redituables) por otras razones.

Los comics y los dibujos animados eróticos se inscriben dentro de este último grupo. Nadie ignora que a estas alturas el sexo va ganando más y más espacio en las producciones de todo tipo y que no importa el guión















Mézclese una dosis de mitologías surtidas , agréguese una pizca de astrología , luego viértase la mezcla en una fuente previamente acaramelada con sentimientos de amistad fraternal , destino trágico y homosexualidad reprimida ( o no ) , y condimentese con enemigos varios ( tamaño familiar ) y abundante ketchup. Como resultado obtendrá una obra de Masami Kurumada , como por ejemplo :

# Los Caballeros del Zodiaco





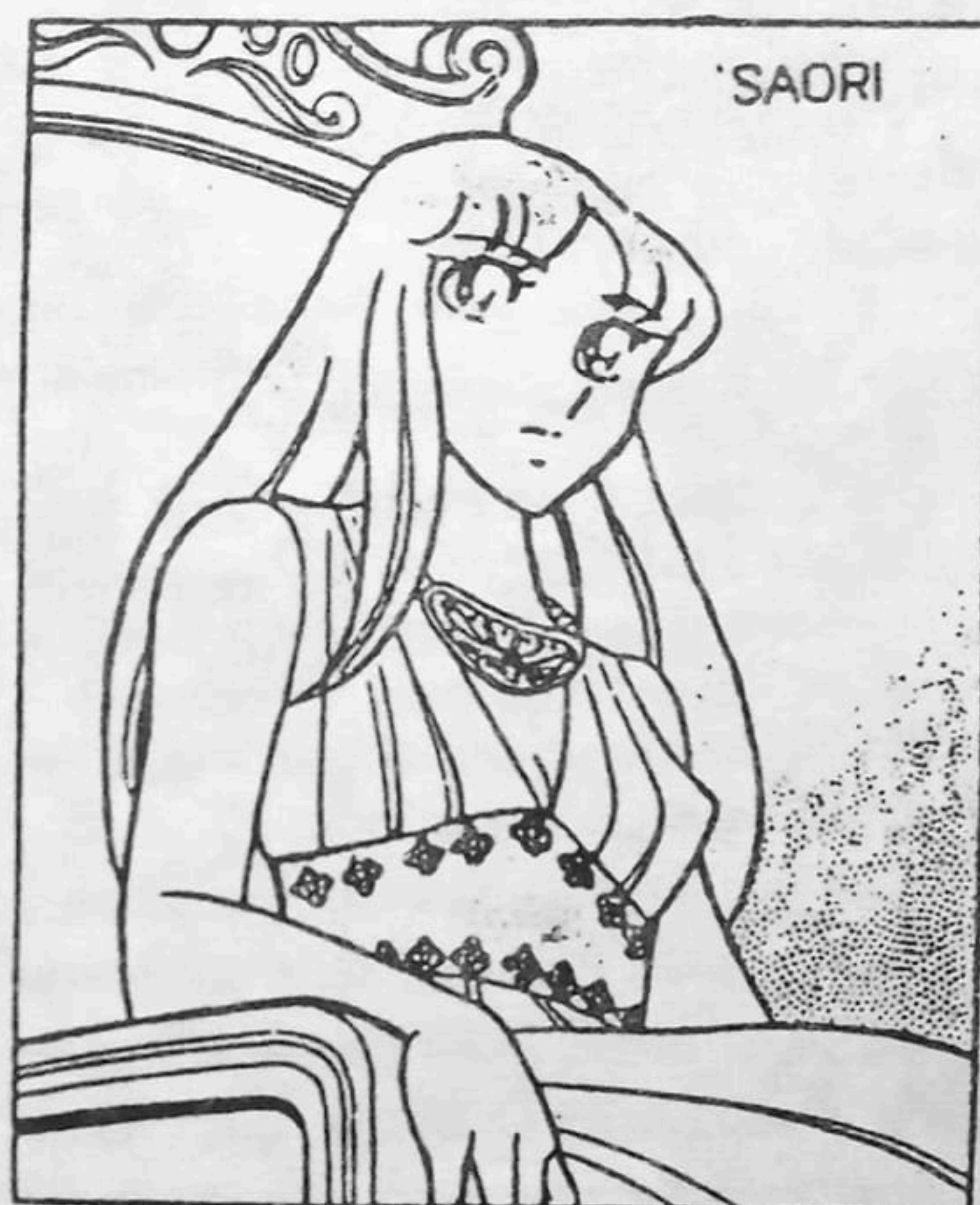
La pantalla catódica y el animé, hoy por hoy, no se llevan. Hubo días de gloria en los que se podía ver series excelentes como Raimar, Cobra, Conan el niño del futuro, La Princesa de los Mil Años... días que han quedado atrás.

Pero quienes reciban en casita la cadena brasileira Manchete tienen ahora una cita de honor con los dibujitos animados japoneses: Los Caballeros del Zodiaco, en su versión completa, ordenada, cronológica y con un doblaje increíble.

Esta serie fue un éxito impresionante en Europa. Tanto en España como en Francia y en Italia se crearon clubs de fans, se editaron fancines monográficos dedicados a los Caballeros, se vendieron figuritas, CDs, muñequitos, anime-comics... En fin, toda la fanfarria que acompaña a un éxito de TV, llegando a ser un suceso similar al de Dragon Ball (pero sin el video juego!)

Todo comenzó en Japón, en el año '86 y en forma de historieta, en el semanario Shonen Jump y de la mano de Masami Kurumada, (de quien ya se había llevado a la pantalla una obra anterior: Fumano Kokojiro). La obra que nos ocupa en éste caso se

llama en realidad Saint Seiya (es el protagonista), y como tal llegó la versión animada a la TV en el mismo año. A partir de ese momento su éxito fue cada vez mayor, lo que se vio reflejado en los 114 episodios de la serie, cuatro películas, merchandising de todo tipo (incluyendo una interminable lista de muñequitos Bandai), e incluso se crearon series que intentaban emular la creación de Kurumada (Samurai Troopers).



La historia comienza en Grecia, cuando dos turistas japoneses ven caer una estrella fugaz, una noche en las ruinas de la Acrópolis. Al acercarse encuentran a un chico, también japonés, vestido onda romano. Es Seiya, quien ha sido enviado al Santuario a entrenar para conseguir la Armadura Sagrada de Pegasus, y que se escapó porque no se bancaba el entrenamiento.

Acto seguido aparece Marlin, su entrenadora (quien en realidad es la hermana de Seiya, pero él no lo sabe, claro), y se lo lleva de vuelta al Santuario, donde Seiya debe pelear con el terrible Castos, para conseguir la bendita armadura. Luego nos enteramos que, según la leyenda, cada vez que las fuerzas del mal amenazan la Humanidad, aparece Atenea, la diosa de la guerra, y salva las papas, ayudada siempre







SHUN, ANDROMEDA DE BRONCE

por un grupo de chaboncitos, Los Caballeros Sagrados de Atenea. No llevan armas, pero cada uno de ellos viste una armadura diferente, relacionada con una constelación, la cual le otorga su poder.

Una vez conseguida su armadura, Seiya viaja a Japón, donde una joven llamada Saori Kido organiza un torneo de Caballeros. Seiya que sigue buscando a su hermana, piensa ganar el torneo para hacerse conocido y así poder encontrarla (?!).

Allí aparecen los demás caballeros: Hyoga, el caballero de Cisne, que se hizo con su armadura en Siberia, entrenado por Cristal. Tiene el poder de congelar a su oponente y partirlo en pedacitos de un solo golpe. Shiryu, el caballero de Dragón, entrenado en las montañas de China por



un viejito mezcla de Yoda y el Sr Miyagi. Su golpe es tan fuerte que puede cambiar el curso de las aguas. Shun, el Caballero de Andrómeda, es el más trolero de todos. Consiguió su armadura luego de pasar por las manos del maestro Albloro. Se la pasa lloriqueando, pero cuando lo apuran pela unas cadenas increíbles que dejan seco a más de uno. Todos quieren conseguir el trofeo del torneo, que es una Armadura de Oro (más poderosa) y se cagan a palos. En eso aparece Ikki, el Caballero del Fénix.



Ikki no es otro que el hermano del mariconcito de Shun, todos ellos, junto con Seiya, Hyoga, Shiryu y otros más, son en realidad huérfanos criados en la fundación Kido, dirigida por el padre de Saori, quien ha fallecido. De pequeños fueron enviados a entrenar a distintas partes del mundo. A Shun, el Caballero rosa, le tocaba ir a la Isla del Diablo, lugar espeluznante si los hay, pero como no se la bancaba, en su lugar fue su hermano Ikki, que era más macho. Todos pensaban que no sobreviviría, pero ahora ha vuelto con su Armadura de Fénix. El chabón las pasó tan putas que para desquitarse se lleva de una la Armadura de Oro y deja a todos pagando.

Seiya y el resto de la pandilla se desayunan que Saori Kido, que maneja ahora la fundación de su padre, es la reencarnación de la mismísima Atenea, y que organizó el torneo para reunir a los Caballeros. Parten así tras de Ikki para recuperar la Armadura de Oro. Luego de muchas







SEIYA CON LA  
ARMADURA DE  
PEGASO



peleas Ikki, el Fénix, y sus Caballeros Negros, son derrotados. Pero entretanto han aparecido nuevos peligros. El Santuario, antiguo hogar de los Caballeros, ha caído en poder del tiránico Ares, quien desea la Armadura de Oro para apoderarse del mundo. El Fénix se une al resto de los Caballeros justo a tiempo para salvar una vez más la vida de su hermanito balín, y todos juntos la emprenden contra Ares y sus esbirros.

La historia continúa y los enemigos se suceden uno tras de otro. A la Saga del Santuario le sigue la de Odín, quien comanda a los Dioses Guerreros del reino de Asgard, todo muy a tono con la mitología nórdica. De ahí nuestros sufridos héroes deberán descender a las profundidades para vérselas negras





peleando contra Poseldón y sus Guerreros Marinos.

Lo mismo en las películas, de las cuales se consigue en los kioscos Saint Selya III, *La Leyenda de los Santos Escarlata* (1988), en la que enfrentan al guaperas de Abel, reencarnación del Dios Apolo, que se quiere transar a Saori. En Saint Selya IV, *El Encuentro Final* (1990) se las verán con los Angeles de Demonio, a las órdenes de Mr Lucifer. Las dos primeras, de 1987 y 1988, enfrentan a nuestros héroes con Eris, la Diosa de la Venganza, secundada por los Ghost Five, y a Dolmar (nuevamente en el reino de Asgard) en la que aparece Hyoga, que se había perdido por esos lares, como uno de los servidores del malvado sacerdote.

La serie fue producida por TOEI y TV ASAHI, y se comenzó a emitir en octubre del '86 extendiéndose a lo largo de 114 episodios, hasta abril del '89 (los que quieran verla aún están a tiempo de sintonizar la red Manchete de lunes a viernes entre las

9:30 a 10:30 en el programa Dudalegría o por las tardes a partir de las 17:00. Los domingos emiten una hora completa a eso de las 18:00 hs).

La primera saga del Santuario abarca 70 episodios, fue dirigida por Koozo Morishita, con diseño de personajes de Shingo Araki, que se pudrió de dibujar armaduras y le dejó el puesto a Michi Himeno, a partir de la saga de Asgard, es decir los 44 episodios restantes. La banda de sonido, reunida en 14 CDs, estuvo a cargo de Seiji Yokohama y Machiko Ryu. Además de los 38 tomos del mangá, se han editado cuatro Art Books.

El personaje más popular en Japón, como no podía ser de otra manera, es el feminoide Shun, y el último en los rankings es el sacrificado Selya. Esto ofendió sobremanera a Mr Kurumada, que en el último tomo, después de miles y miles de páginas, hace que Selya finalmente sea derrotado y muera.

Y así, alegremente, llegamos al final de esta nota.

CESAR PEREYRA



SHUN HYOGA (EL CISNE) Y SHIRYU



# Punto Reflex

La mano se viene jodida acá en la casa de Regis. El otro día mientras jugábamos al truco y nos chupábamos unas birras la mina se puso en pedo y decidió acabar con la tregua que hablamos acordado. El único que sigue en pie es el Jefe Amamori, quién a partir de ahora va a contestar el correo !



## HERNAN VELEZ - ONCE

Bueno, primero los felicito por la revista, es muy buena, pero no voy a chuparles las medias como el pibe Ricardo. Me encantan los Mecha Lovers, la historieta de 'The Cockpit: 1' me pareció fabulosa, humilde ... pero buena.

Me considero un mini-fan de Robotech (quién no?), ojo esto no quiere decir que todos los demás anime y mangá no me gusten, al contrario me gustan bastante, lo suficiente como para escribir a RAN

Tengo Akira, Macross, Bubblegum Crisis, Robotech II, Robotech la película y Orguss. Ah! un consejo: como dijo Juan-cho-tolargo: 'Si queremos más clientes... bajemos más los precios'

Me contó Pablo Rivas (que creo que me está respondiendo ahora) que ya iba a salir la RAN 5, así que no creo que salga para ese número.

Quisiera que me den información (si saben) de: 'Dirty Pair' o sea, de que se trata y si ya tienen el anime. Bueno un saludo al staff de RAN y uno especial a R3M2.

PD 1: Pongan alguna historieta de Alita

PD 2: Podrían poner el Mecha Lovers de Macross? (Si ya lo pusieron en números anteriores Pablito me los pasa)

CHAU !

Jóven HERNAN (del Nacional de la Arcilla donde, sabemos, estudia junto a la gorda Renata, su primer novia): Ricardo, quien nos escribió anteriormente, se ganó nuestra simpatía y parte de nuestro corazoncito, con sus arrumacos y buenas intenciones; así que con él no se meta.

Lo de Mecha Lovers me parece una idea interesante y más si le gustan los mecha, es un hecho que verá Valkyries en la mitad de la revista.

En cuanto a Cockpit no veo su parte humilde, es buena y san se acabó.

Es la primera vez que encontramos un mini fan de Robotech, sus padres no estarán muy orgullosos de usted!

Lo felicito, tiene más material de anime que el viejo canal 7. En cuanto al precio del fanzine debería estar orgulloso de estar contribuyendo con



su aporte a la construcción de un nuevo espejo para mi observatorio astronómico!

El Sr Pablo Rivas no trabaja en esta empresa, seguramente conduce un Renault 12 negro y amarillo como lo hacía su padre Rolando, en canal 13. Gracias por el saludo, R3M2, hundido.

Tranquilamente podría comprar algún numerito de Alita en cualquier negocio de comics que sólo le va a costar alrededor de seis pesitos.

**FEDERICO SCHWINDT:**

Staff de RAN

No quiero ser reiterativo, pero no puedo dejar de decir que la revista es excelente, tanto por la calidad de las notas como por toda la información que viene en cada número; los artículos muy bien explicados, las novedades... en fin, excelente.

Tengo más palabras que decirles a ustedes (más bien para los que votaron Macross II como peor tema de presentación): SE PUEDEN IR A LA M... !!!

Y antes de dejarlos los pedidos:

1) Podrían hacer una cronología con todos los Gundams?

2) Debido a que mi cerebro sólo tiene 2 neuronas y una de ellas no funciona jamás pude entender la historia de Dragon Ball. Serían buena gente y la explicarían?

Creo que eso es todo, o casi. Espero las respuestas.

Un saludo a todos.

PD1 : Ruego, suplico, imploro la dirección de Misa Hayase, no importa donde sea.

PD2 : Aguante Bubblegum Crisis!  
PRISS LOVE FOREVER

PD3 : No mas post-datas.

**Estimado FEDERICO:**

Por más que no quiera es usted exasperantemente reiterativo, pero hay cosas que deben ser repetidas para halagar nuestros corazones y llenarlos de dulzura. Gracias por alegrarnos tanto.

Sus palabras son muy fuertes y deberá comprender que así como a usted le gusta Bubble hay gente que piensa que el tema de Macross II es una garompa bailantera.

Respuesta a sus pedidos: si le interesa Gundam va a tener que leer la serie de mega notas que aparecerán a partir de este número. Lo de Dragon Ball también tiene solución!

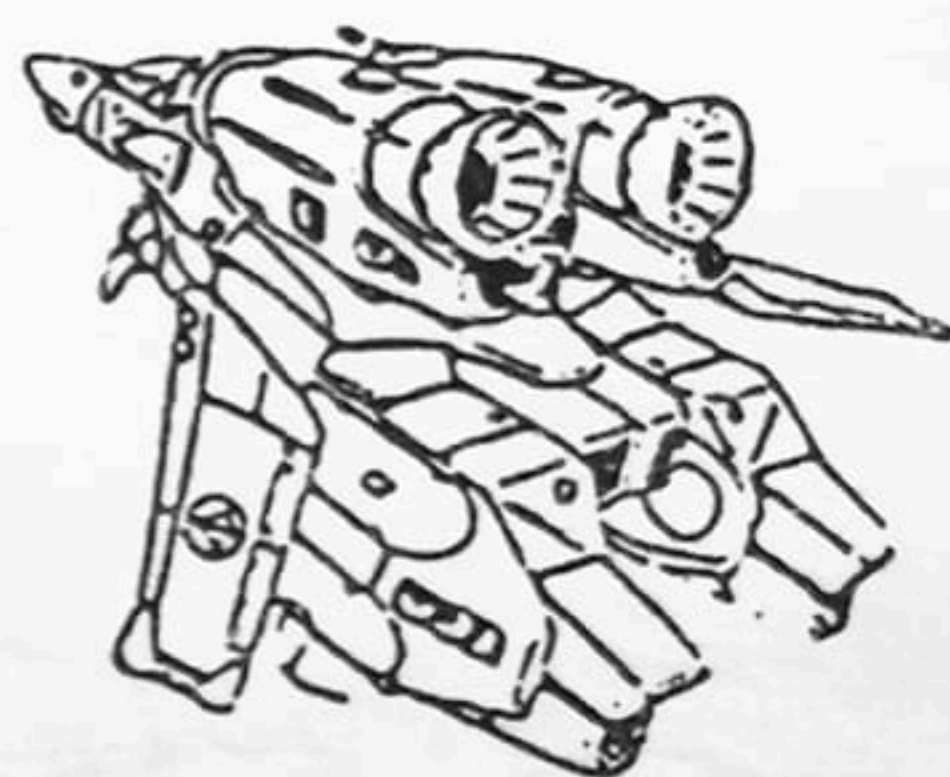
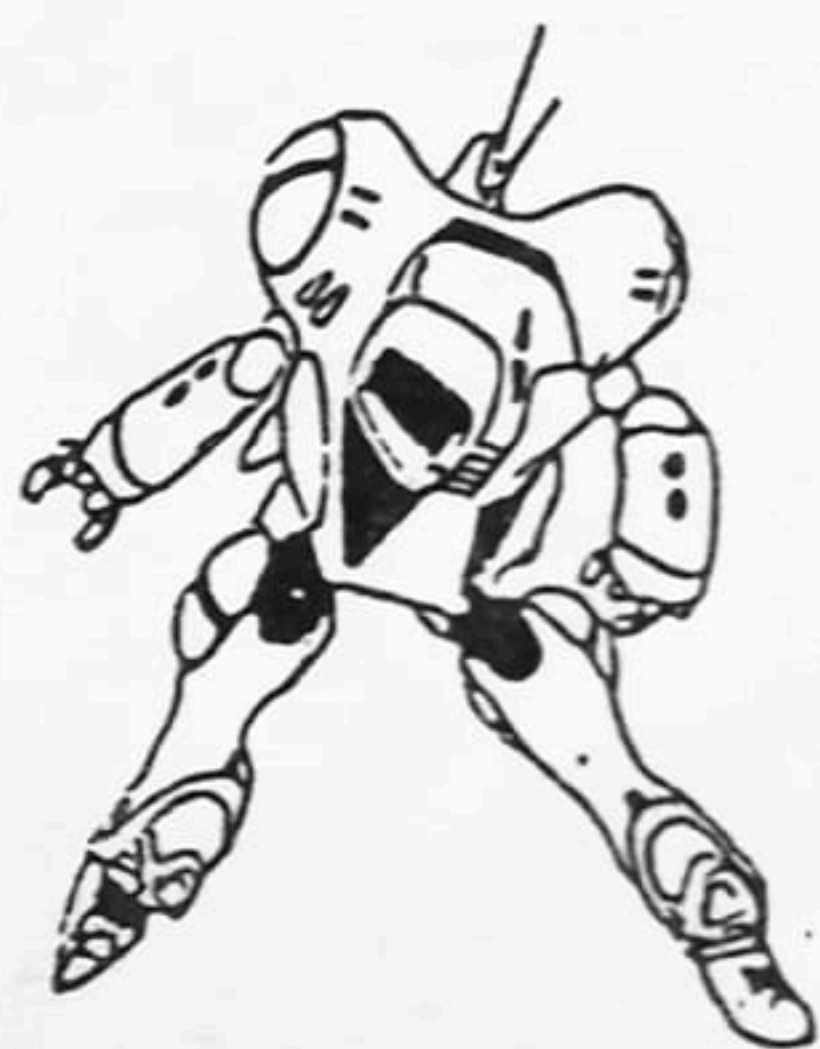
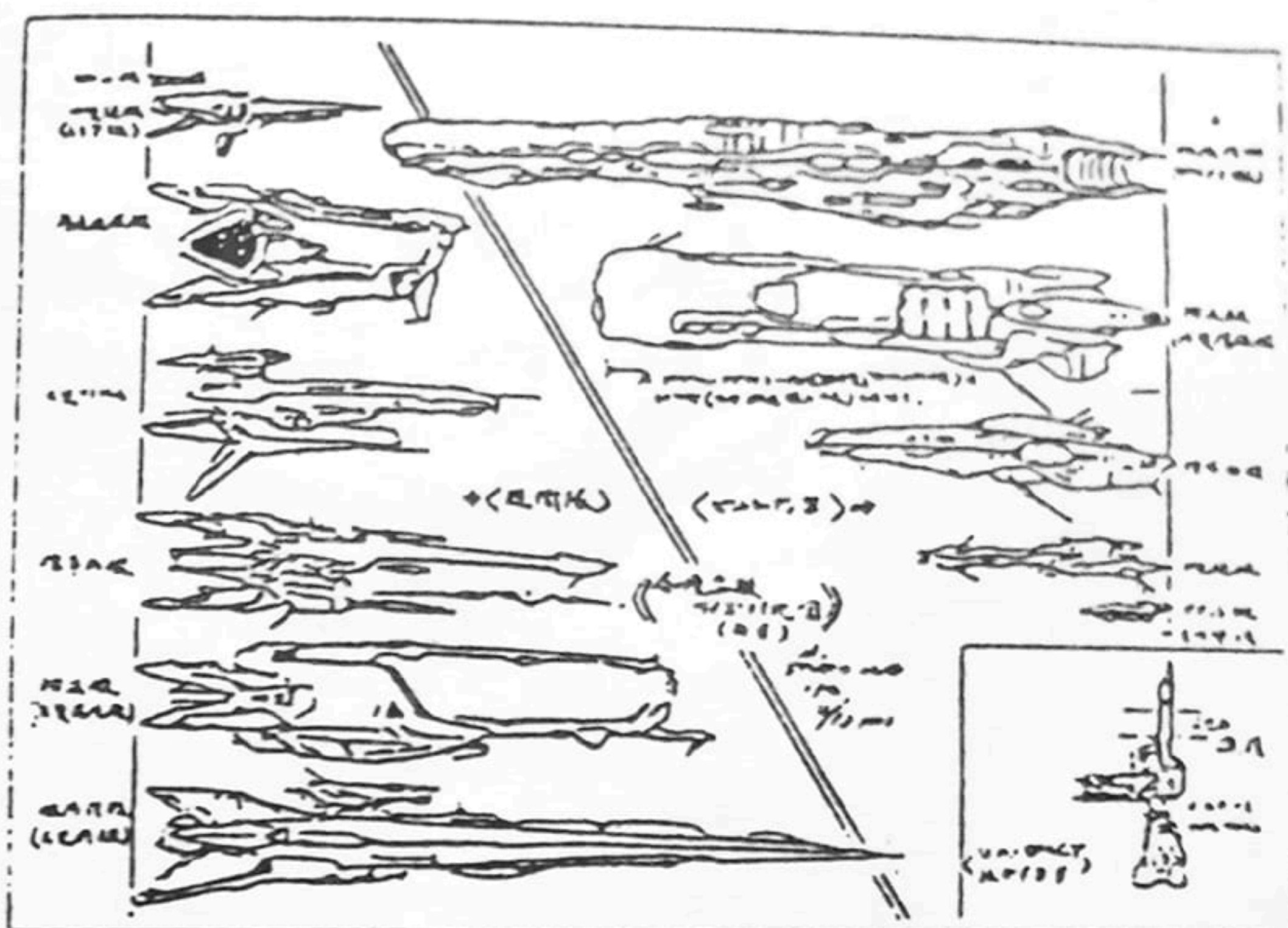
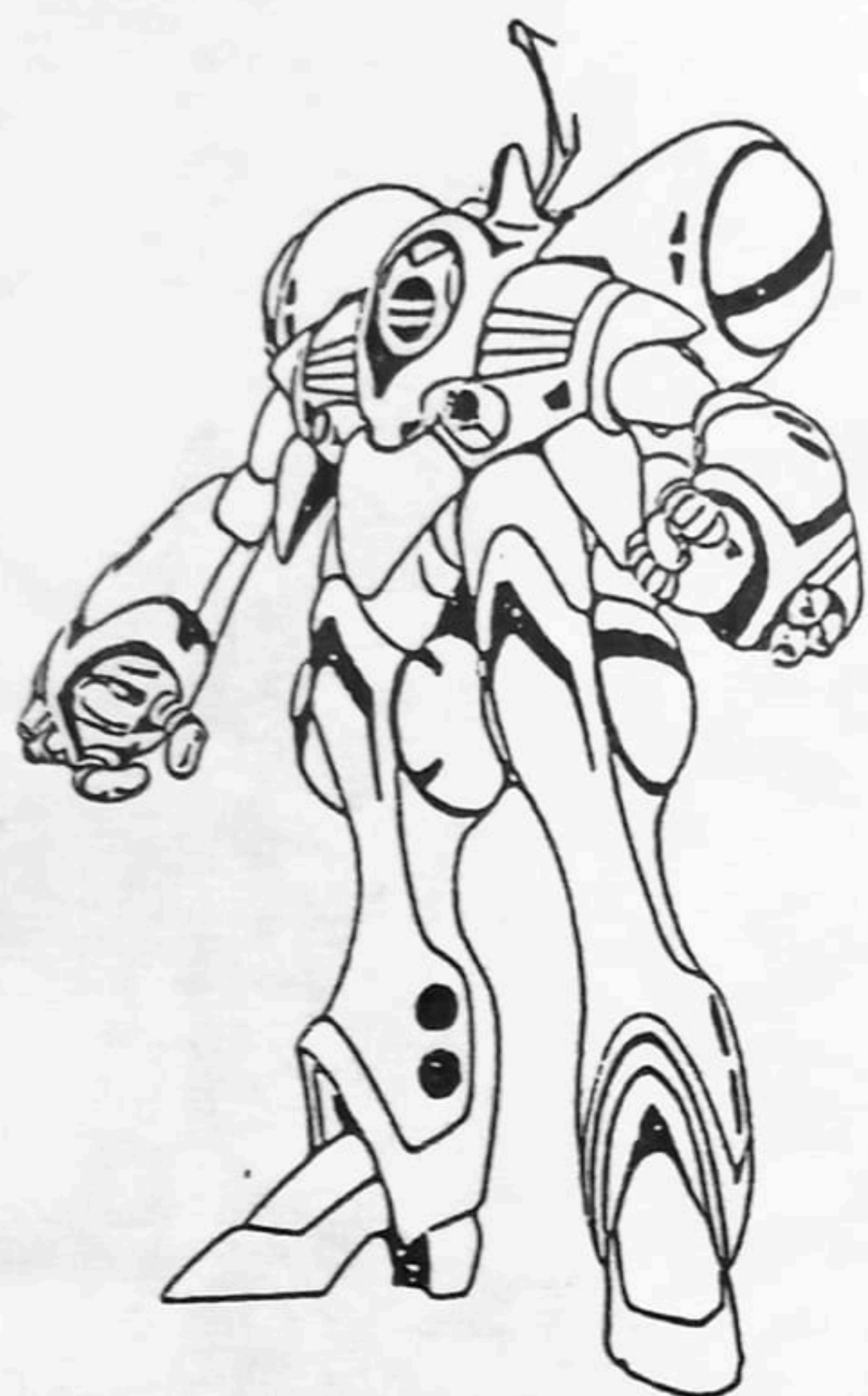
Antes de despedirme quiero darle la dirección de Misa porque me ha caído en gracia; anote: Av Pipo Pescador 9797 2 D Isla Maciel. (lleve siempre con sí una cajita de té).

La señorita Yayoy acaba de entregarme un informe muy completo sobre Dirty Pair que pasará a comentar: las protagonistas de estas aventuras son Yuri y Kai que bajo el nombre clave de Lovely Angels trabajan para una asociación secreta llamada World's Welfare Work Association. Cuando ocurre algún desastre, crimen, estafa o injusticia estas dos gals se encargan de poner nuevamente las cosas en orden, aunque utilizando técnicas poco convencionales. La primera aparición de las chicas ocurrió en las películas de Crusher Joe y luego se independizaron pasando a tener sus propios OVA. Existe una versión en historietas dibujadas por el americano Adam Warren que poco tiene que ver con las versiones originales aunque el producto es lo mejorcito del amerimanga.

谢谢! 果子!

Hasta la próxima, JEFE  
AMAMORI

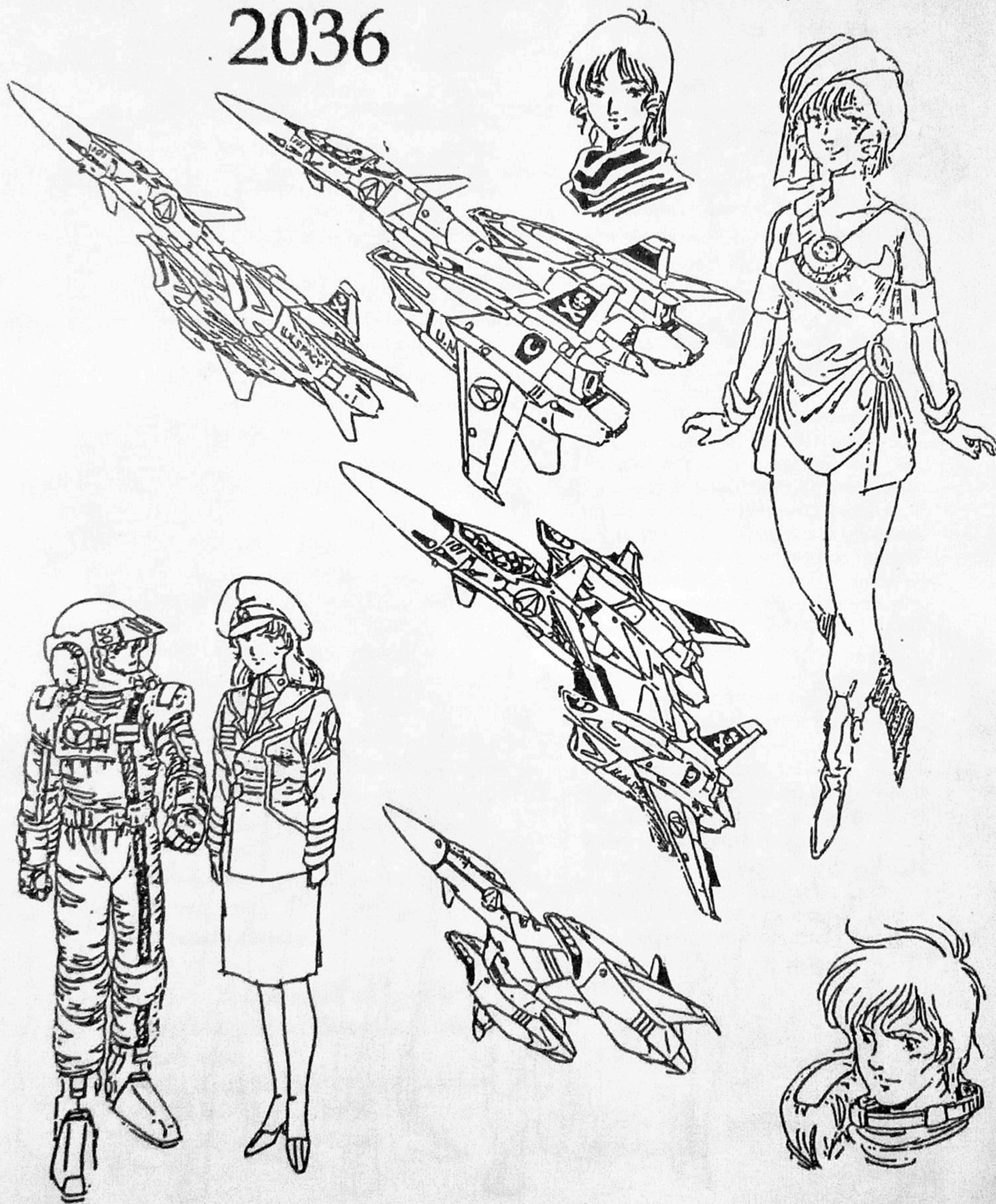






# FLASHBACK

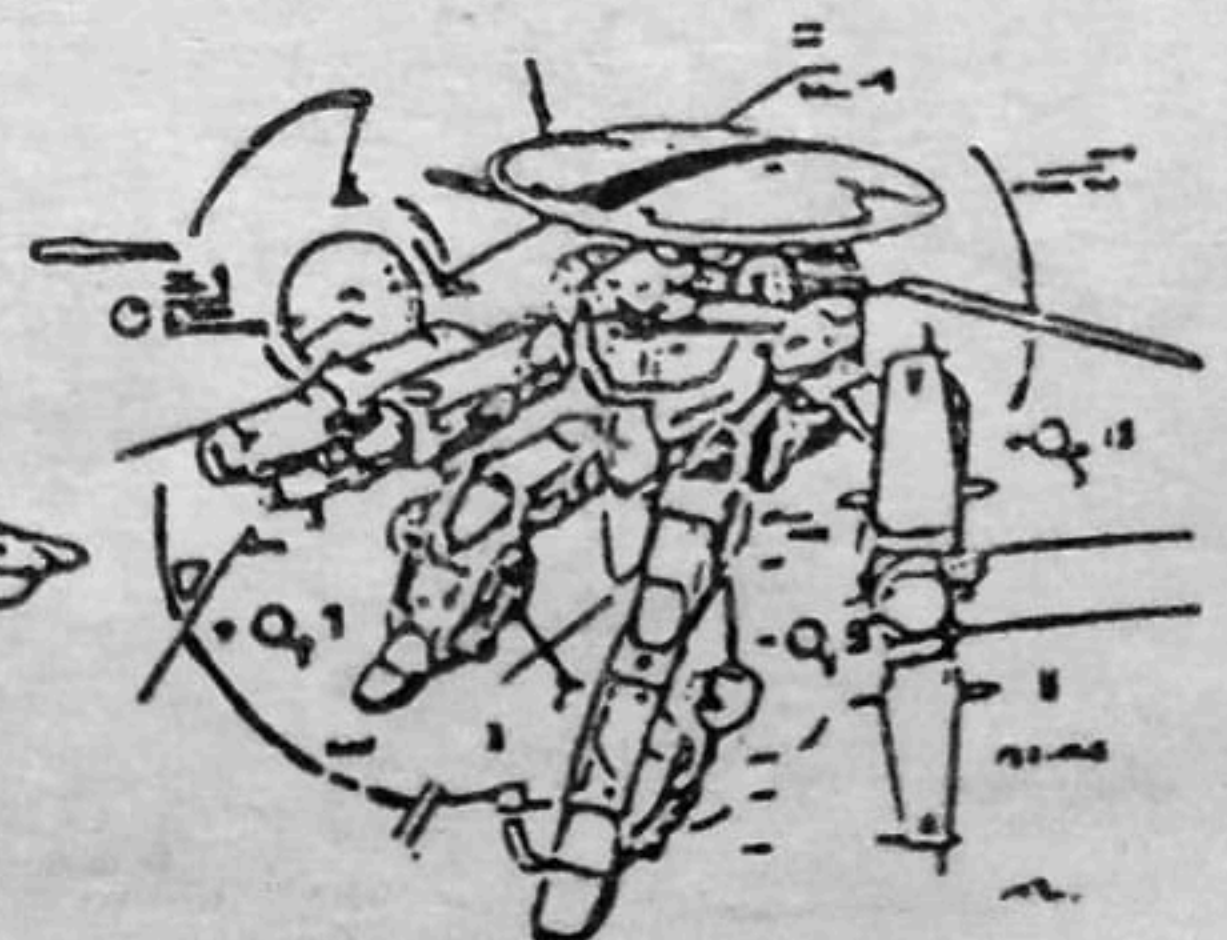
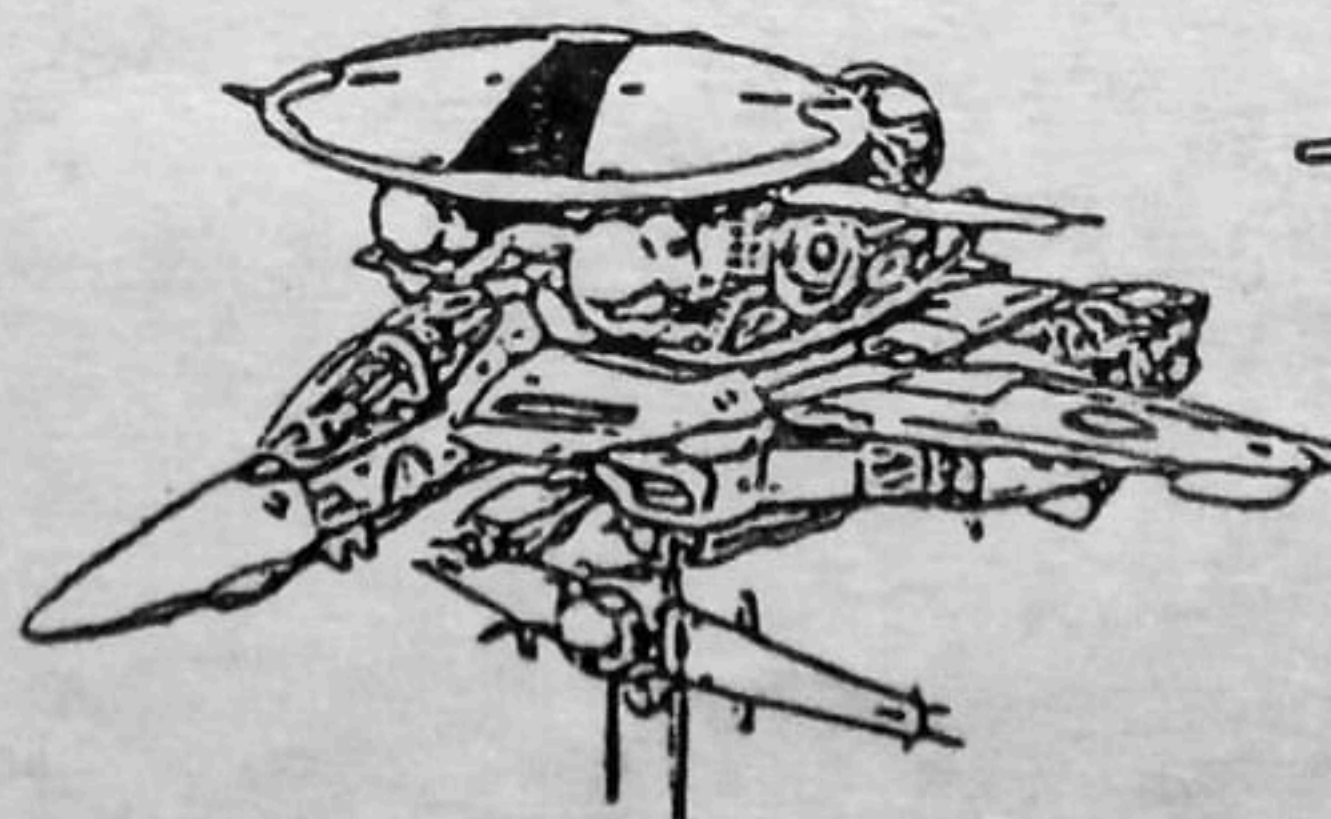
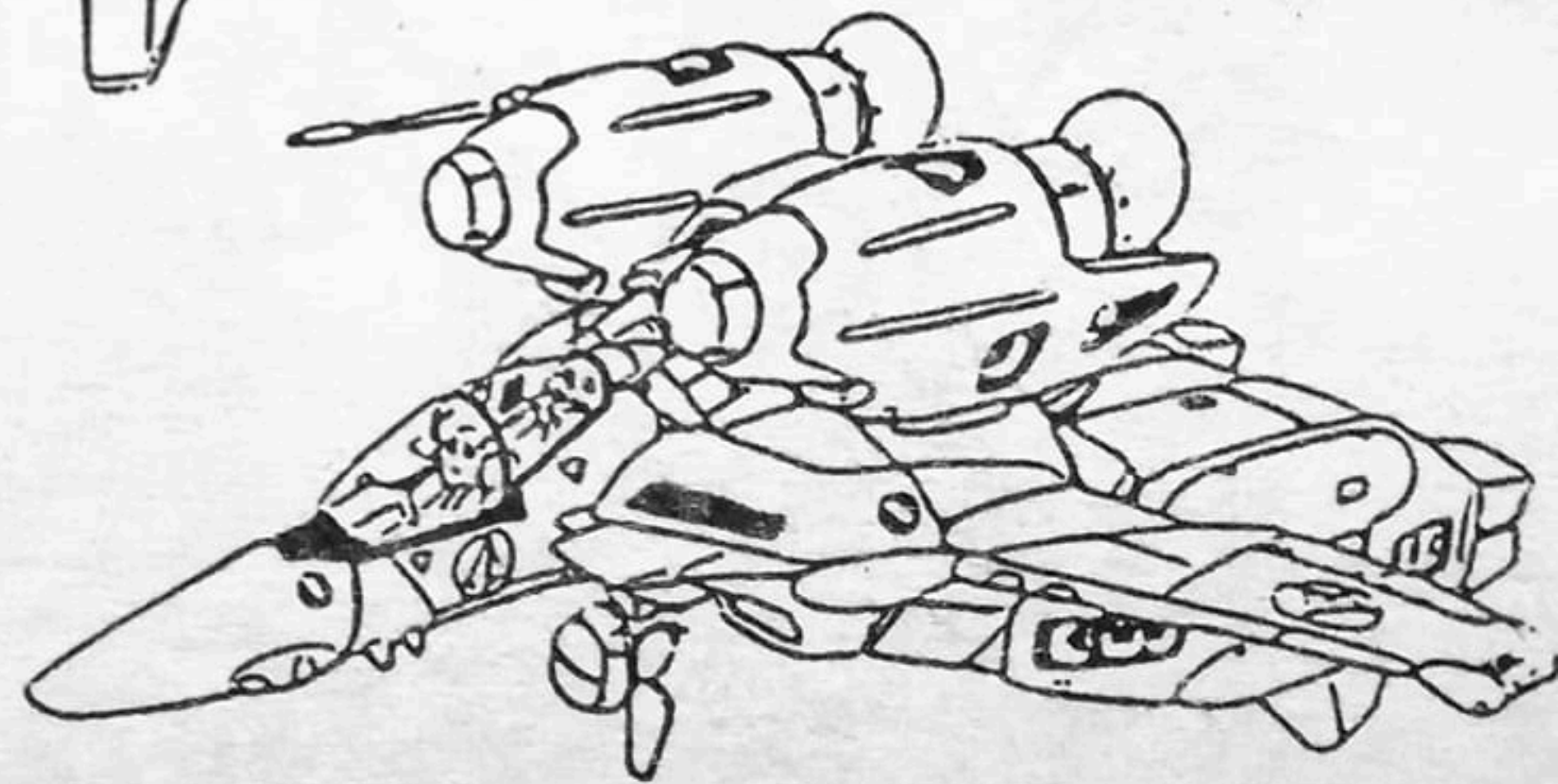
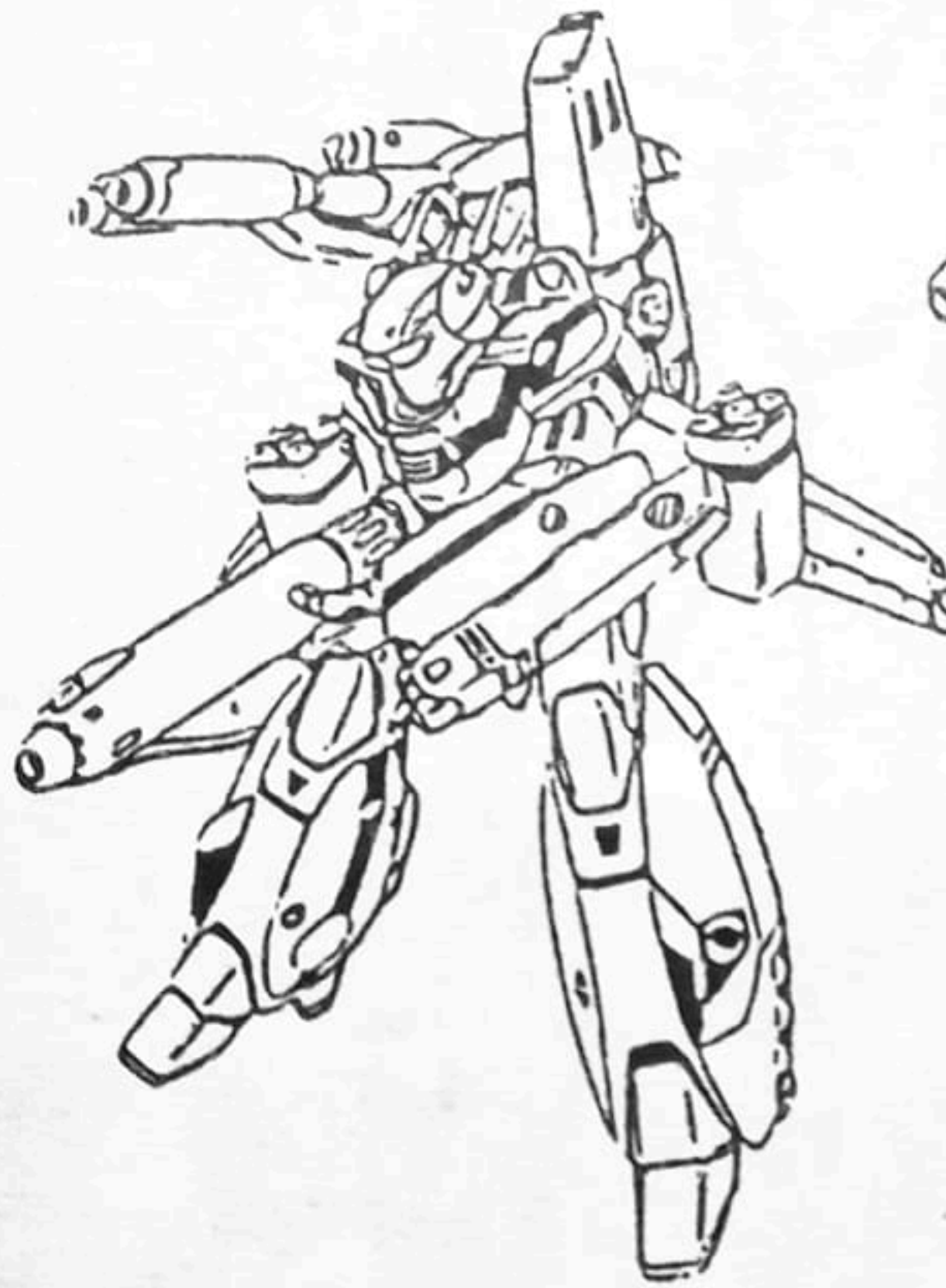
## 2036



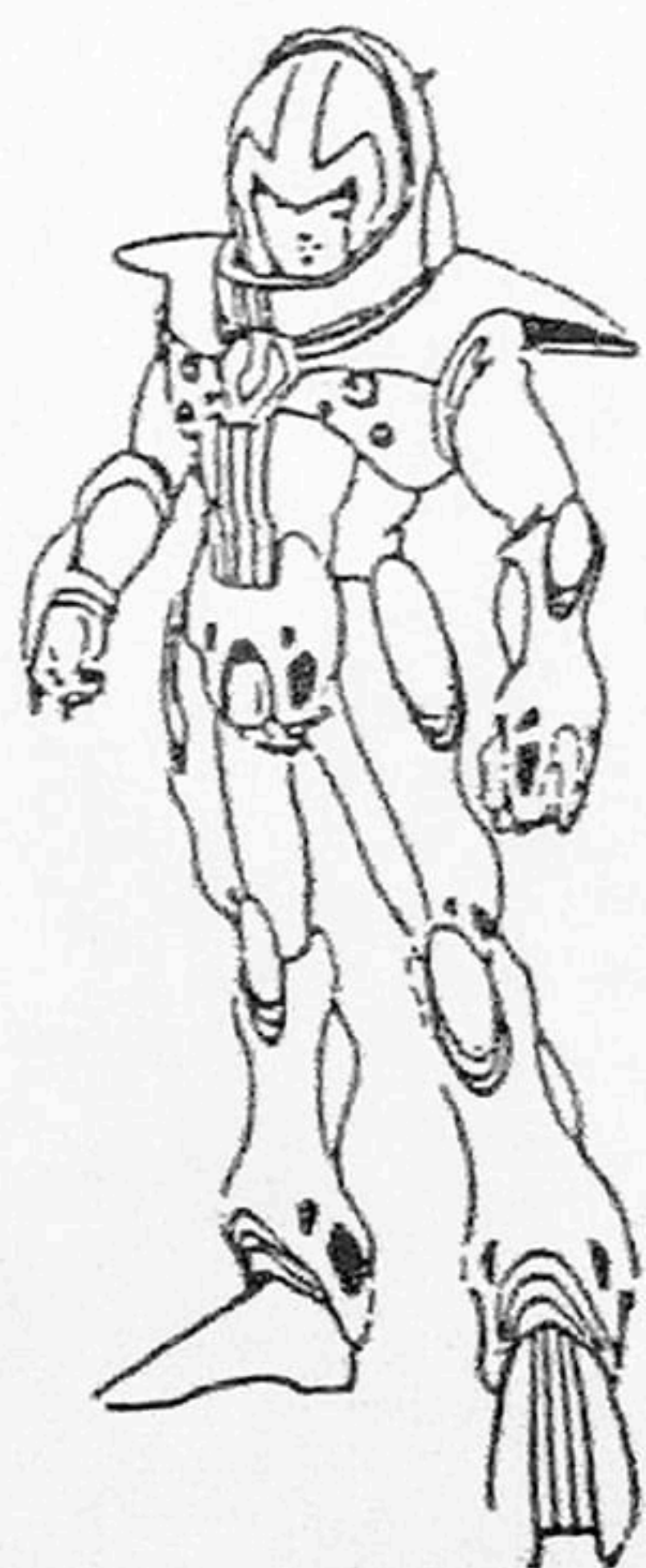
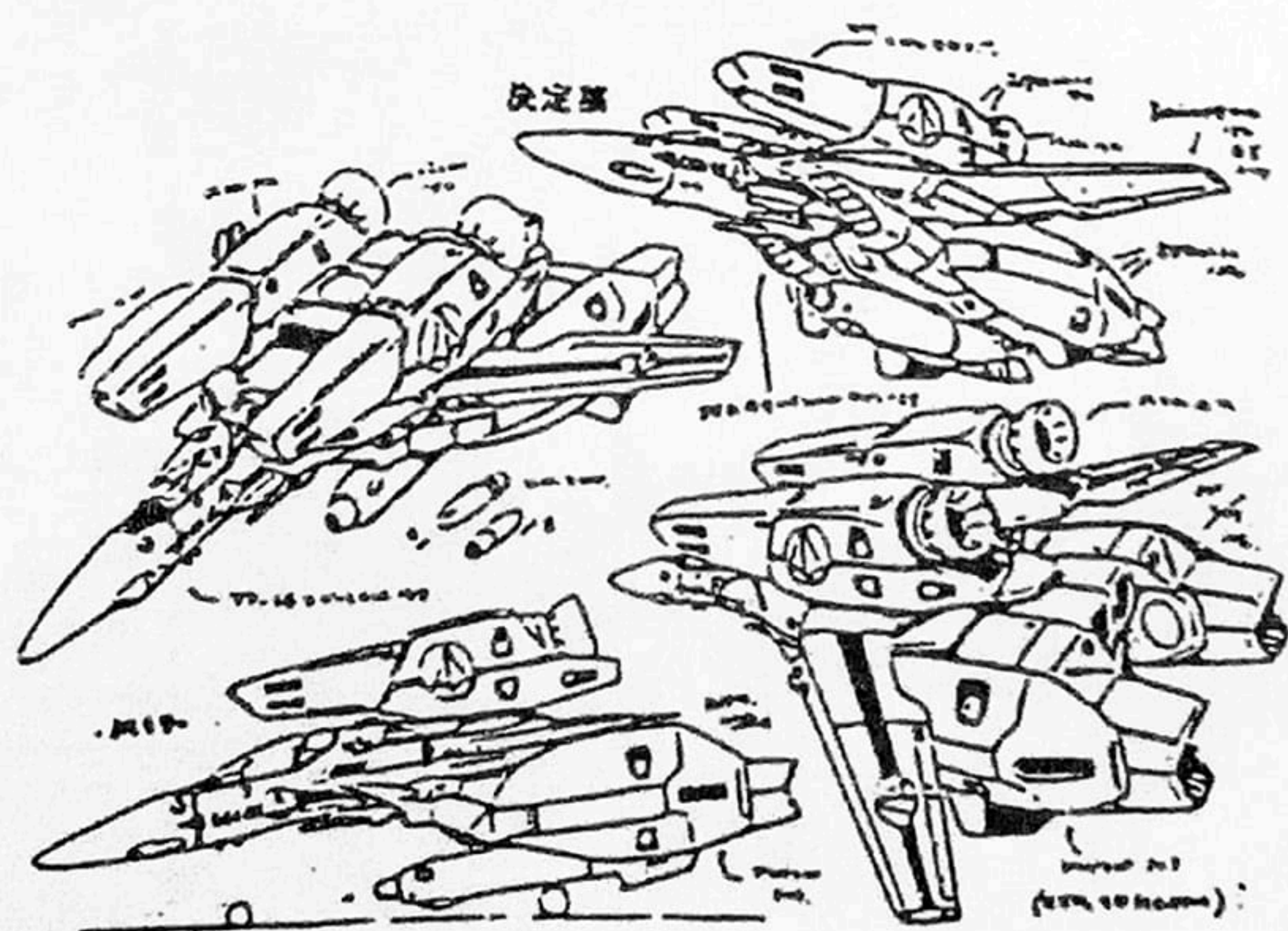
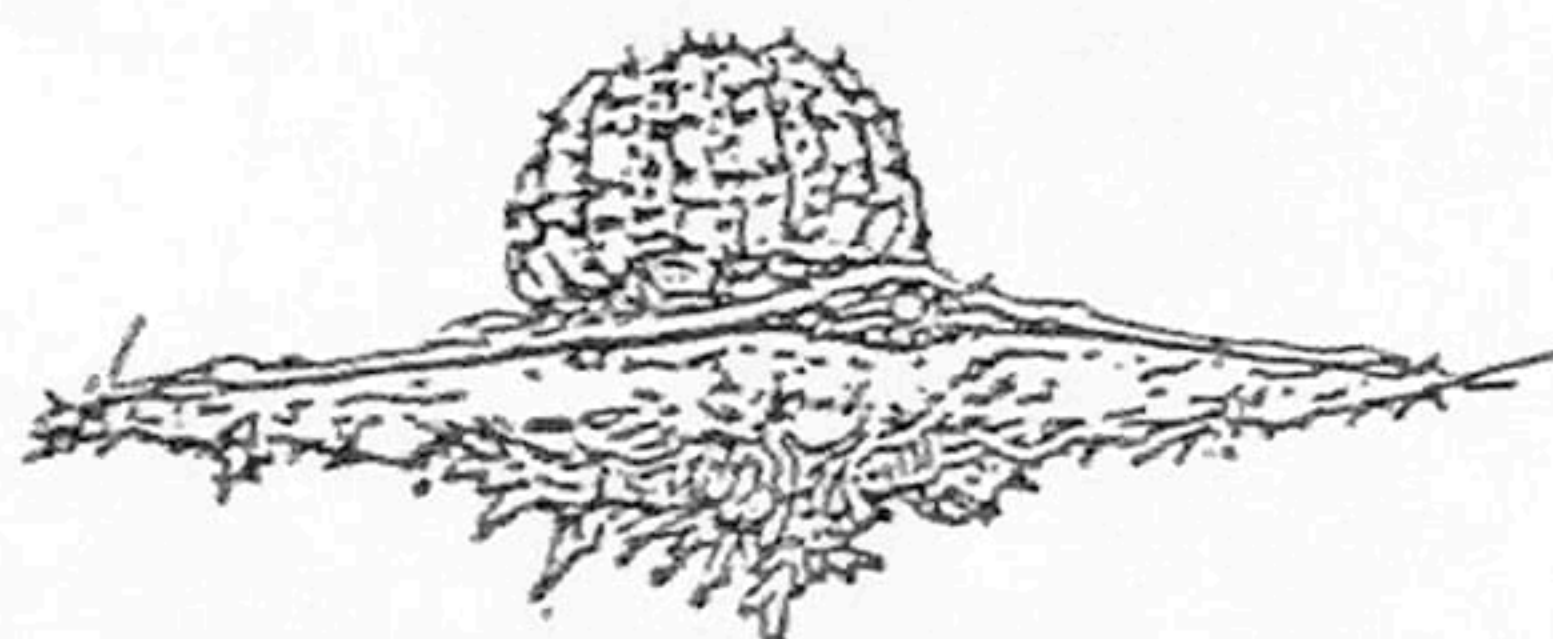
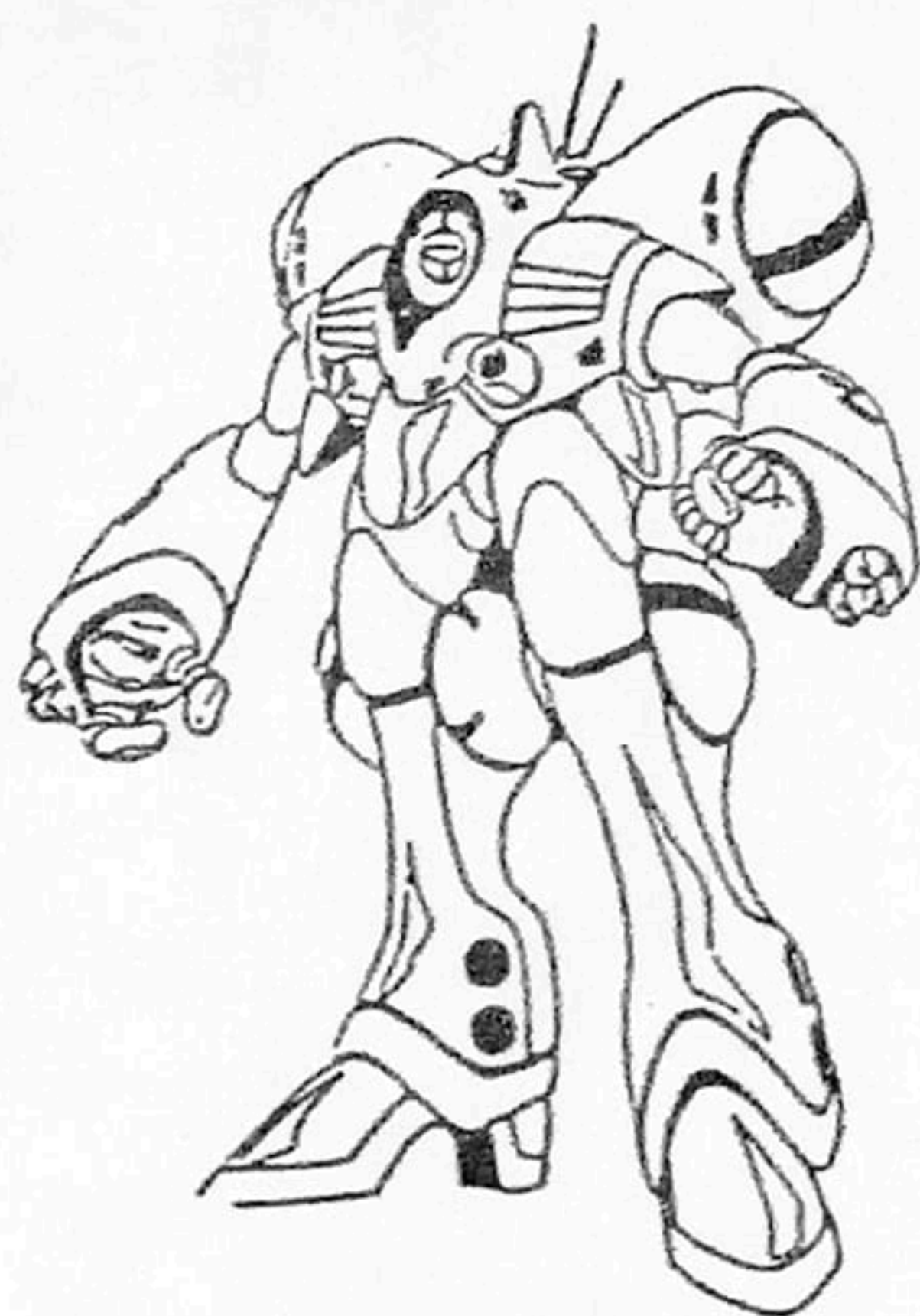
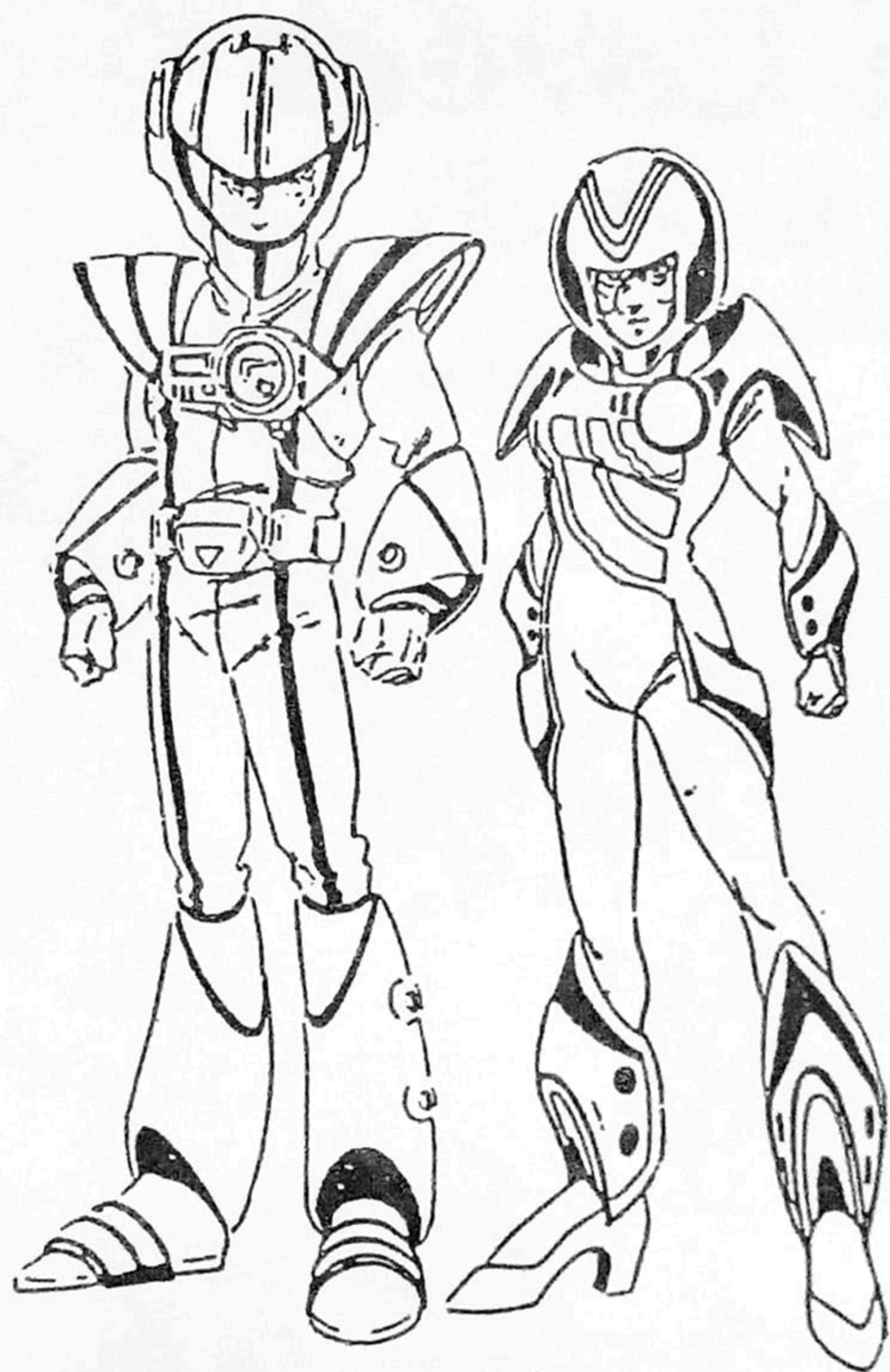


# Mecha Lovers

MACROSS DO YOU  
REMEMBER LOVE ?

















Akira fue sin dudas la obra que abrió las puertas al mangá en occidente, y también fue una de las frustraciones más grandes para aquellos seguidores incondicionales de Katsuhiro Otomo . Tras su desaparición en los kioscos en la incipiente octava entrega comenzaron las interminables búsquedas en pos de completar una colección ,que a pesar de extenderse por más de una treintena de volúmenes también quedaría inconclusa. Para los fanáticos tal vez sea interesante hacerles saber que la cantidad de páginas sin traducir al castellano fue de doscientas cincuenta seis , cifra que escapa a nuestras posibilidades de presentarles completo el final de la obra. Sin embargo consideramos valioso ofrecerles una suerte de síntesis de los acontecimientos más importantes que conducen al desenlace de esta memorable historia.

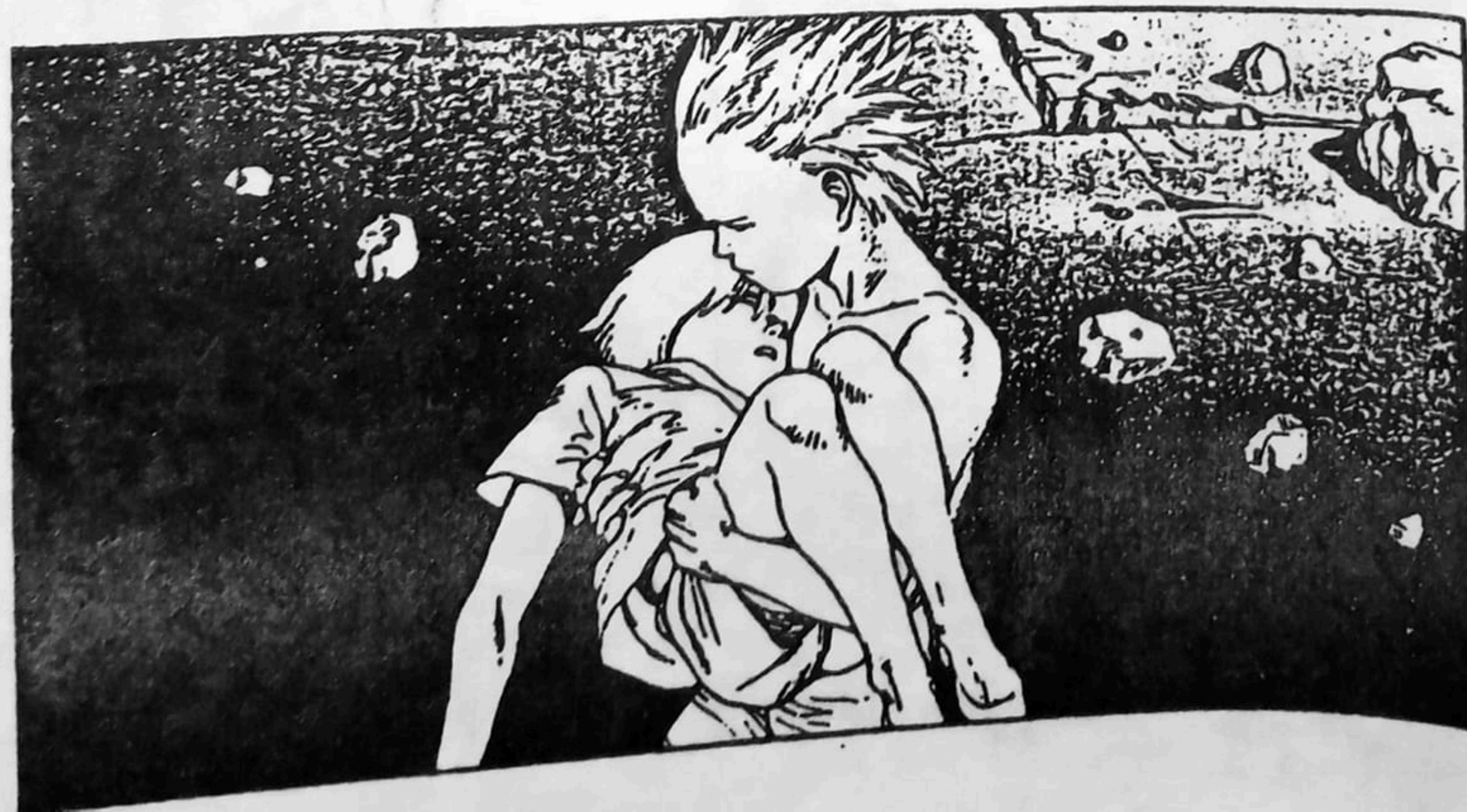






Tras caer el satélite se desatan una serie de explosiones que hunden el portaviones. Mientras tanto en el estadio los sobrevivientes se recuperan.

De entre las ruinas aparece Tetsuo que con su poder convoca a Kaori



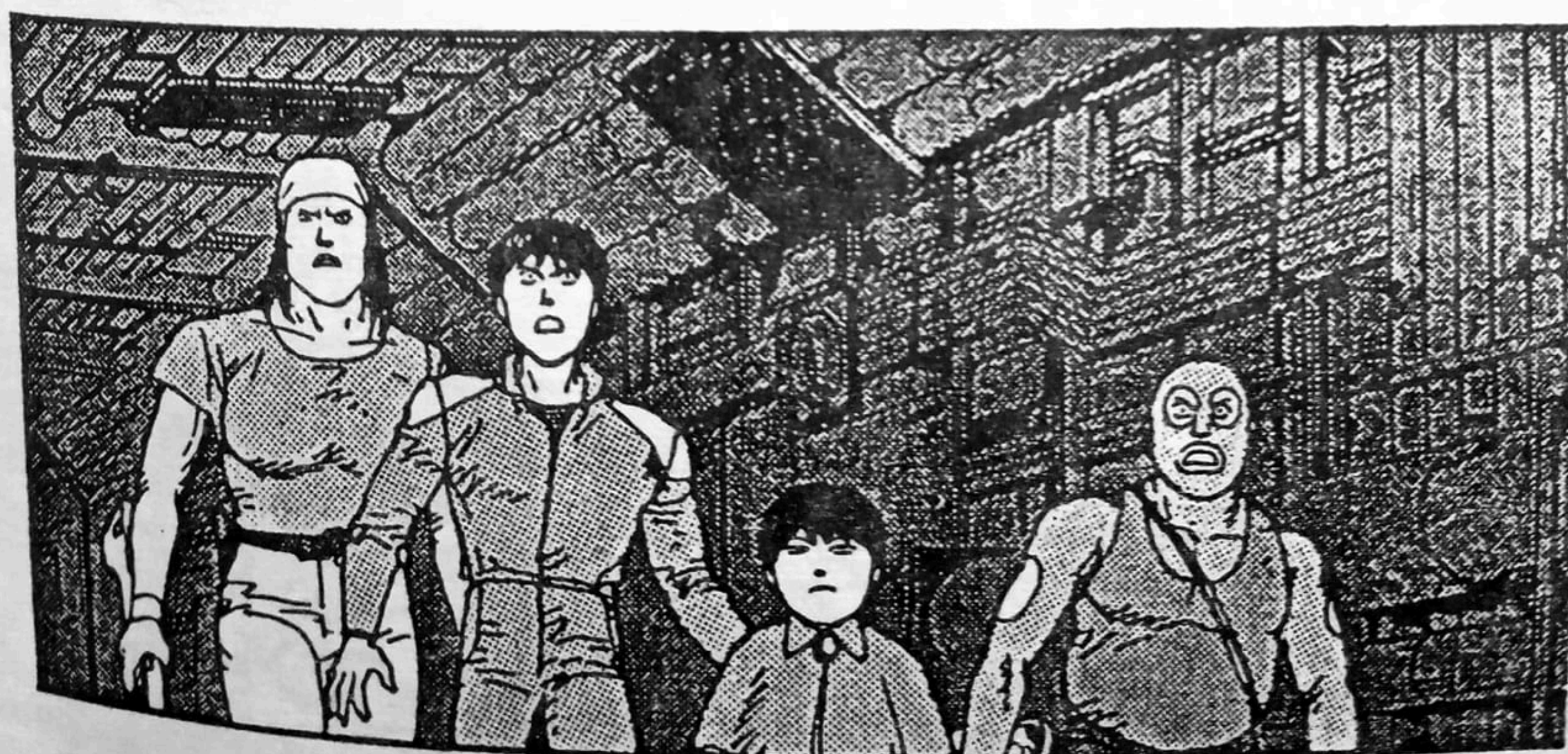
Víctima de la desesperación Tetsuo lleva el cuerpo de la chica a la cámara de Akira





Por otro lado  
Lady Miyako  
se reúne  
con Masaru  
y Kiyoko  
para detener  
a Tetsuo

Akira también va tras él y Kaneda, el Payaso y  
Chiyoko lo siguen intrigados



Sin saberlo Ryu está al acecho





Contra Akira !!!



La calda de niño  
provoca alarma y  
confusión en sus  
compañeros.  
Aún a través de  
Kay se ven  
impotentes...



De pronto una columna  
se desploma sobre Ryu







Mientras Miyako enfrenta a Tetsuo con el resto de los monjes del templo Masaru y Kiyoko se trasladan hasta donde yace el cuerpo de Akira

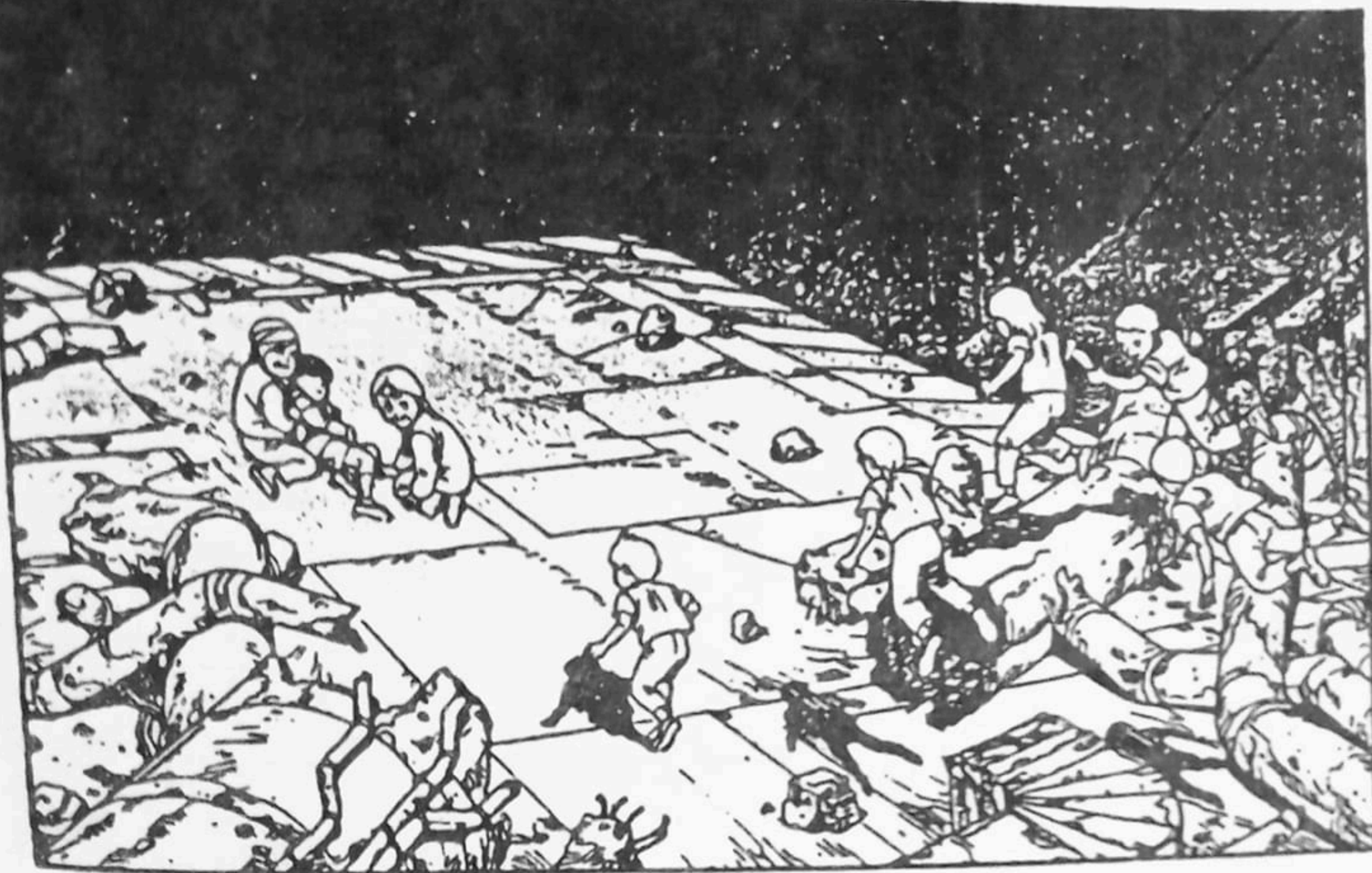


Ryu muere desconociendo las consecuencias de su acción

Los dos niños ancianos, a pedido de Akira, convocan la fantasmagórica presencia de todos los camaradas de su misma generación de mutantes







Es de vital importancia  
recuperar la voluntad  
de Akira ya que es el  
único que puede  
hacerle frente a  
Tetsuo



El templo de Lady  
Miyako es destruido  
por el monstruo y la  
mujer jura no  
descansar en paz  
hasta haber acabado  
con él



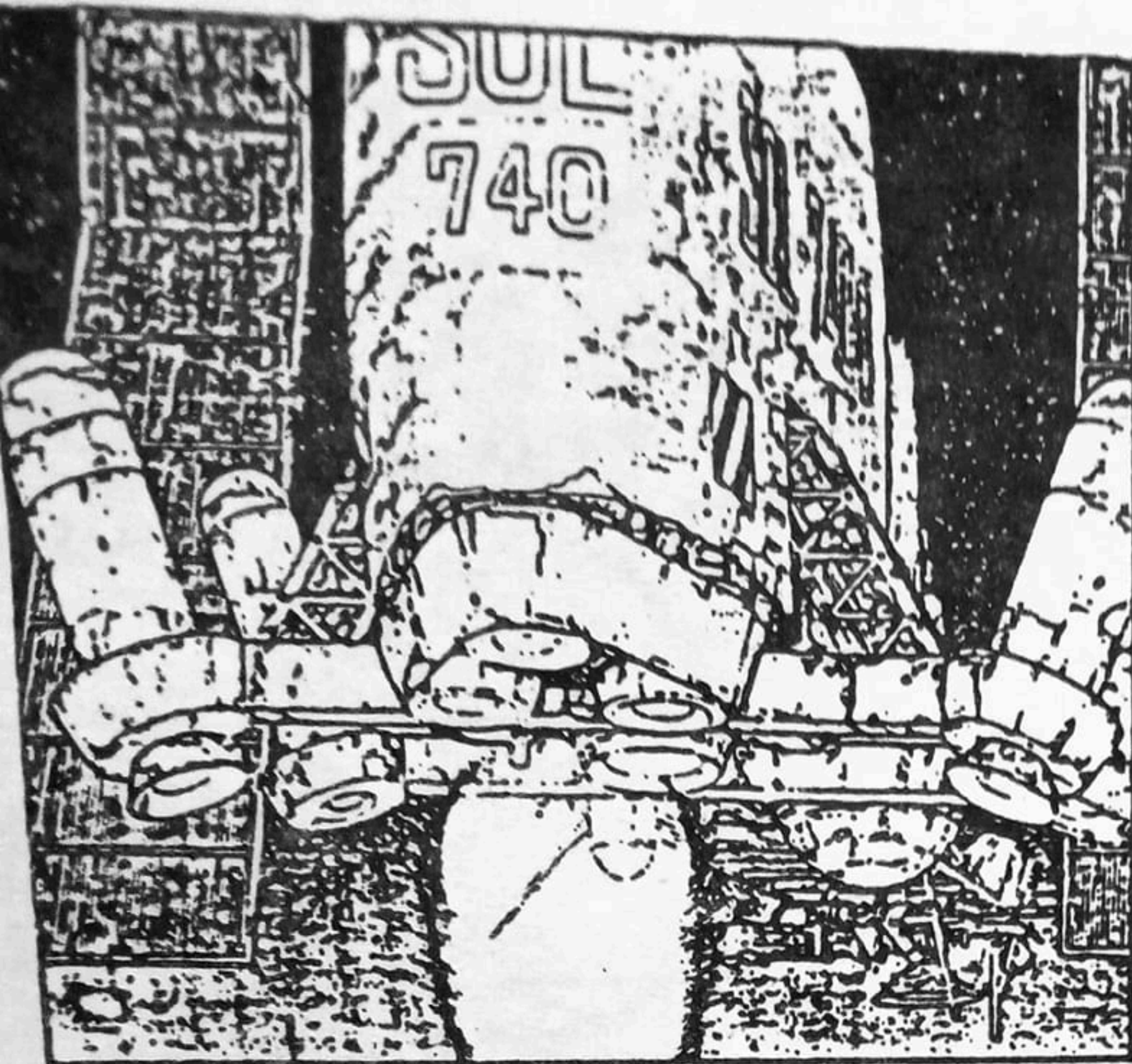
Controlada por Miyako  
Kay es teletransportada  
al espacio para encon-  
trarse con el satélite  
militar SOL



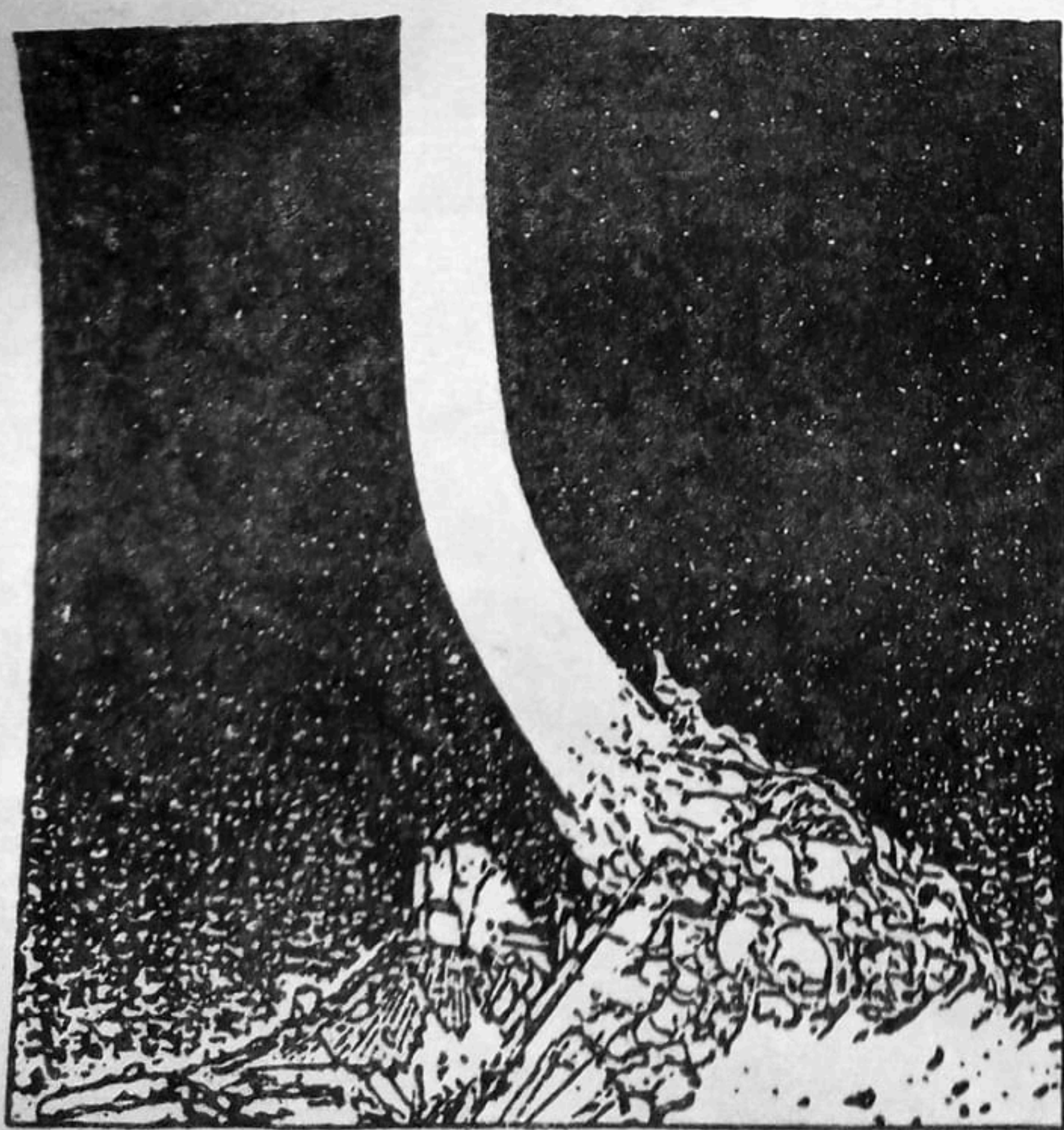
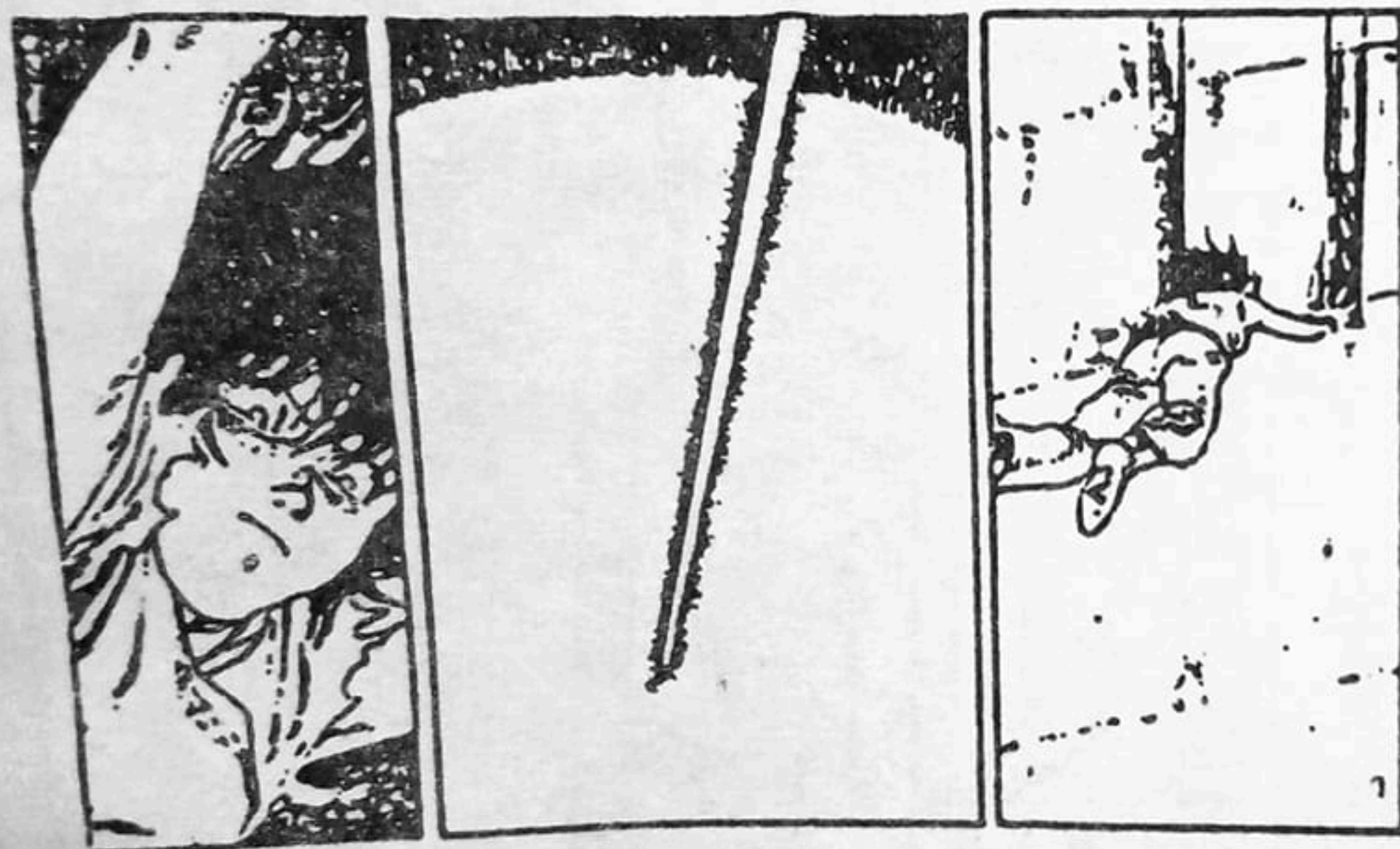
どうした  
来てみる...

Con su último aliento Lady Miyako  
ayuda a la chica a disparar el  
laser...

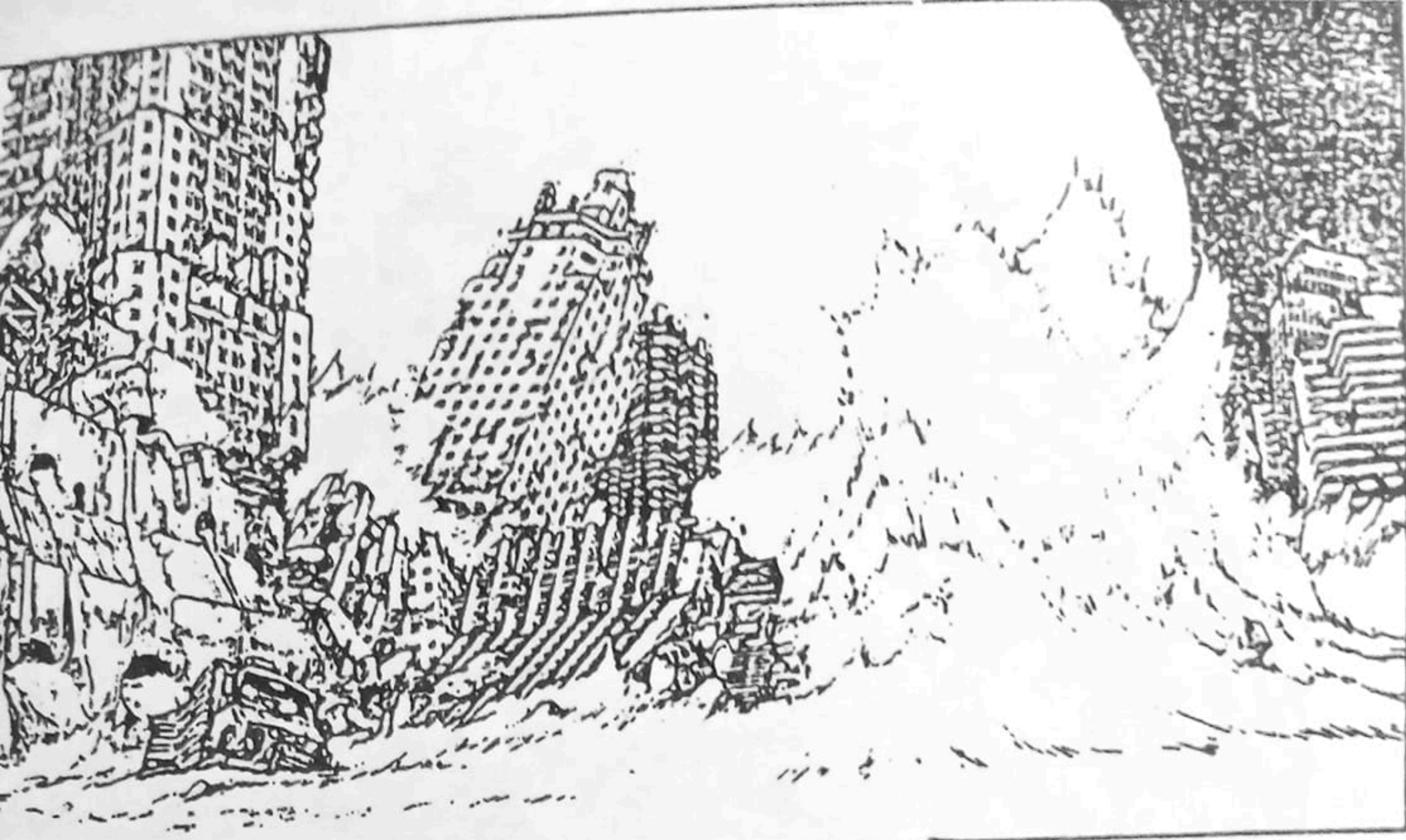




El laser da de lleno sobre la masa informe en que se ha convertido Tetsuo provocando una mega explosión que arrasa con los pocos edificios de Neo Tokio que aún quedaban en pie





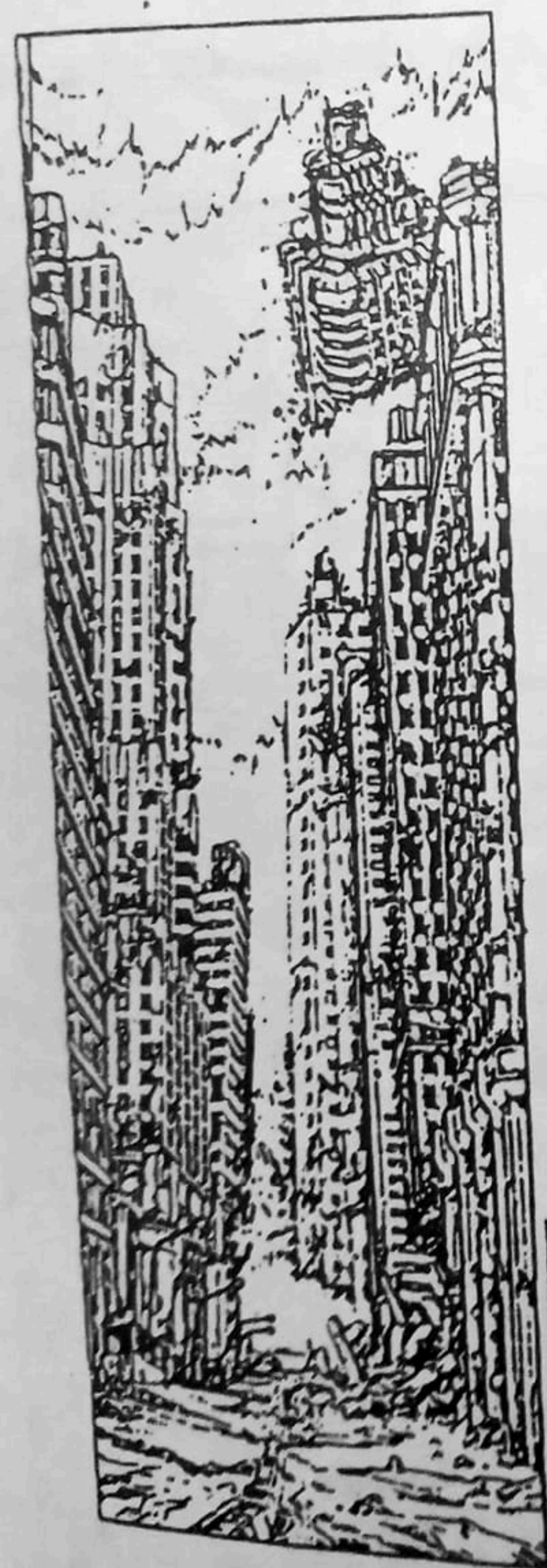


Lady Miyako

Muere...

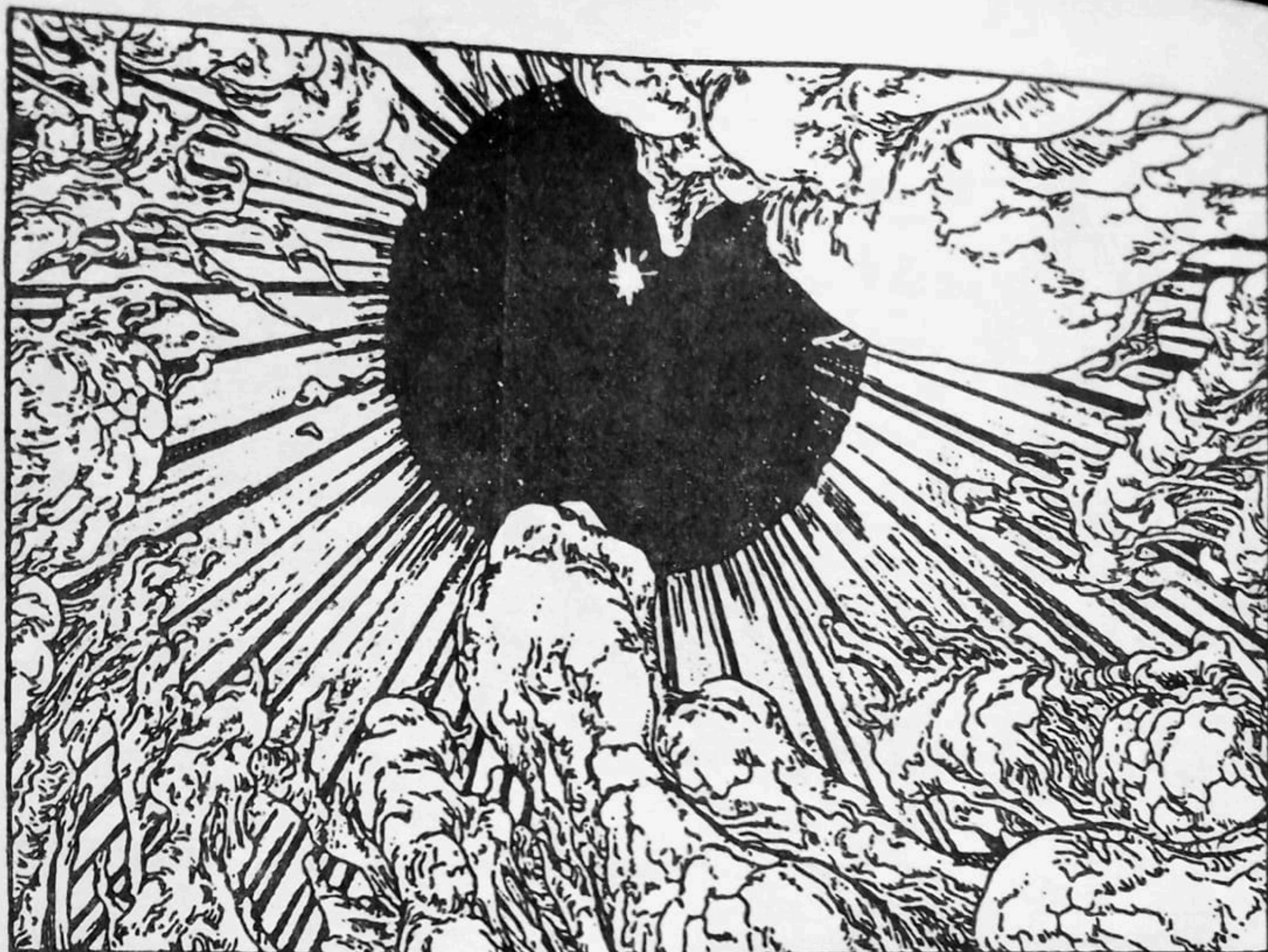


En un sacrificio final Kiyoko , Akira y Masaru unen sus fuerzas para crear un polo energético para absorber la onda expansiva de Tetsuo





El plasma de  
Tetsuo  
comienza a  
ser reducido.



Kaneda es  
testigo de un  
dramático  
flashback que  
tiene lugar  
en la  
atormentada  
mente de  
Tetsuo



Envuelto en  
esta alucina-  
ción el chico  
se pregunta  
si su amigo  
lo está  
haciendo...

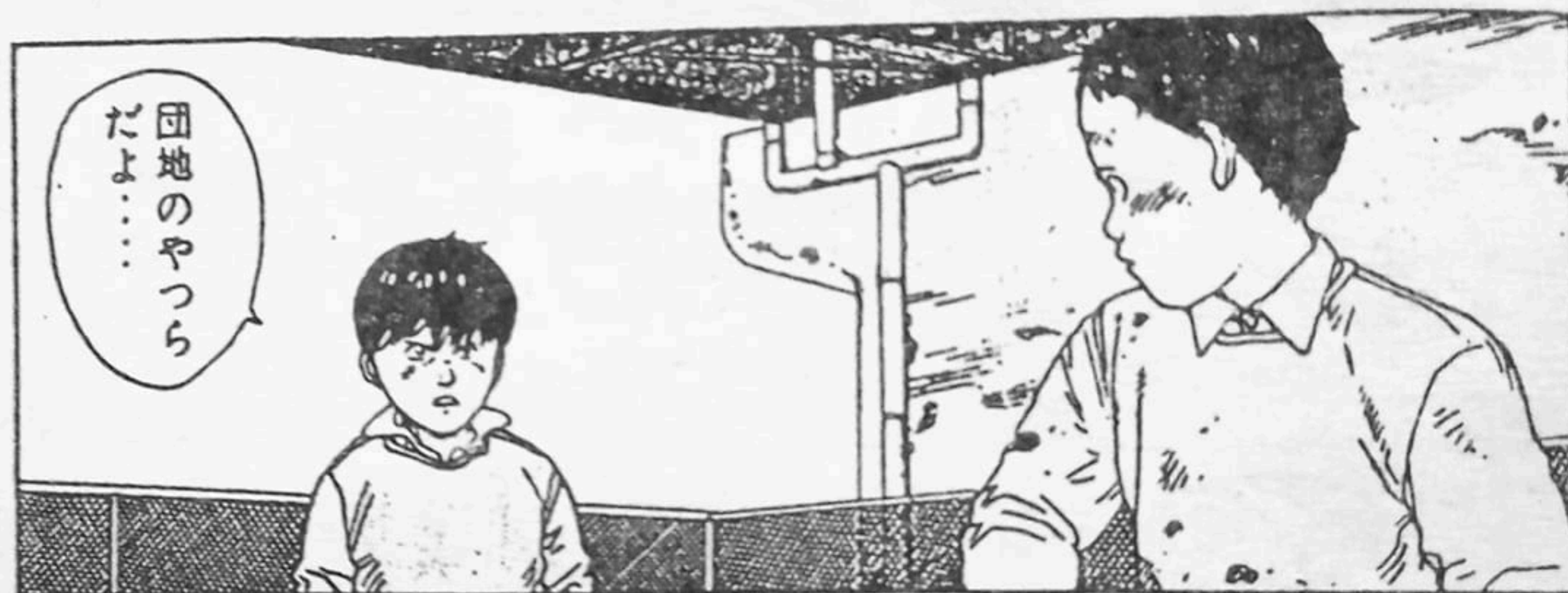






participe de  
un secreto  
que escapa  
a la  
comprensión  
de ambos

Las últimas  
imágenes  
antes de  
perecer?



O es el resentimiento  
arraigado en Tetsuo?



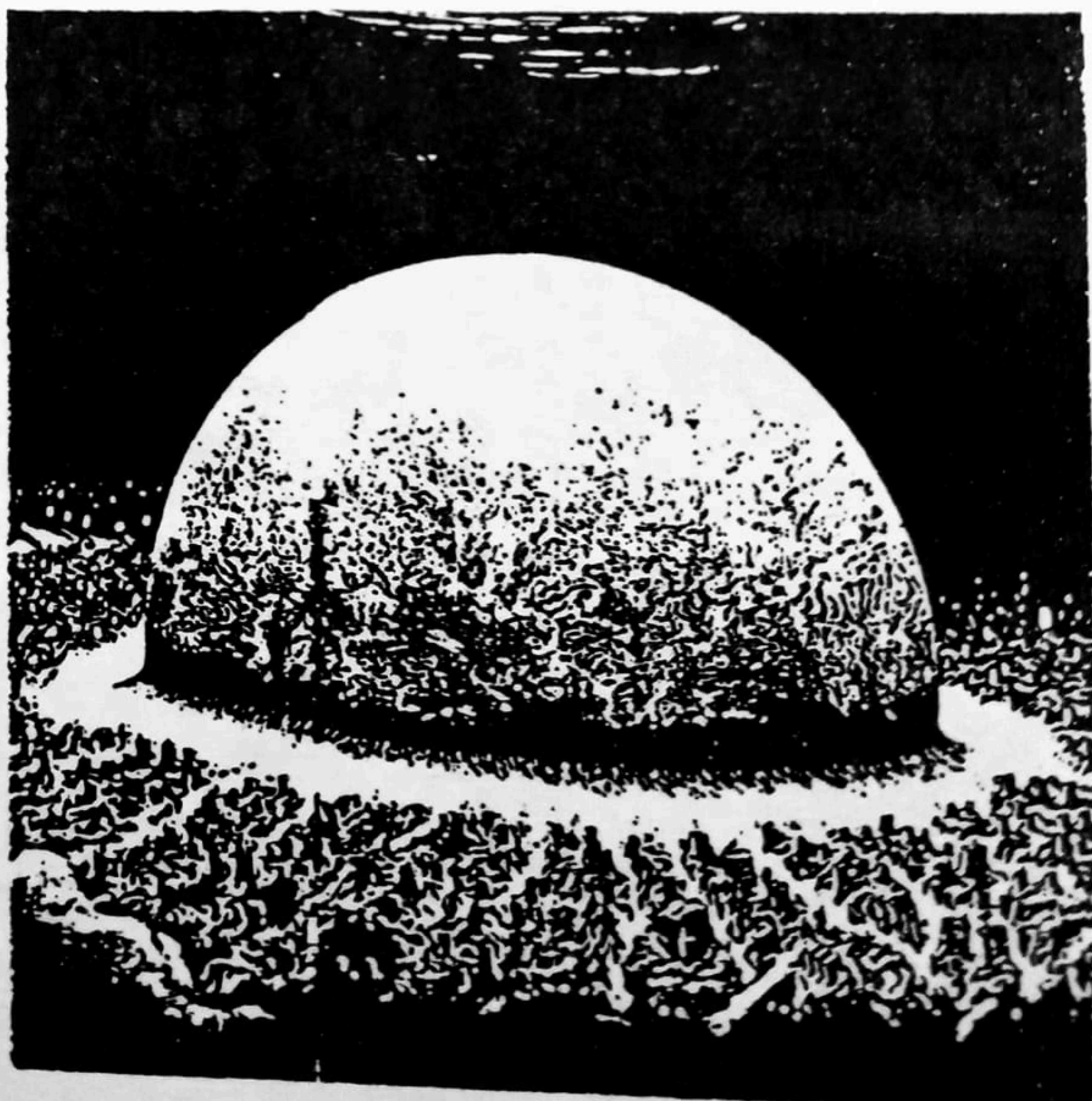
De pronto todo se  
desvanece...





Kay rescata a  
Kaneda de este  
delirio de  
muerte

Las fuerzas energéticas  
de las extrañas entidades  
hacen implosión  
poniendo fin al perverso  
experimento científico  
militar .











Las tropas  
de las  
naciones  
unidas  
desembarcan  
en lo que  
queda de la  
ciudad



Kaneda enarbolando el estandarte  
del Nuevo Imperio Neo Tokio hace  
frente a la invasión americana





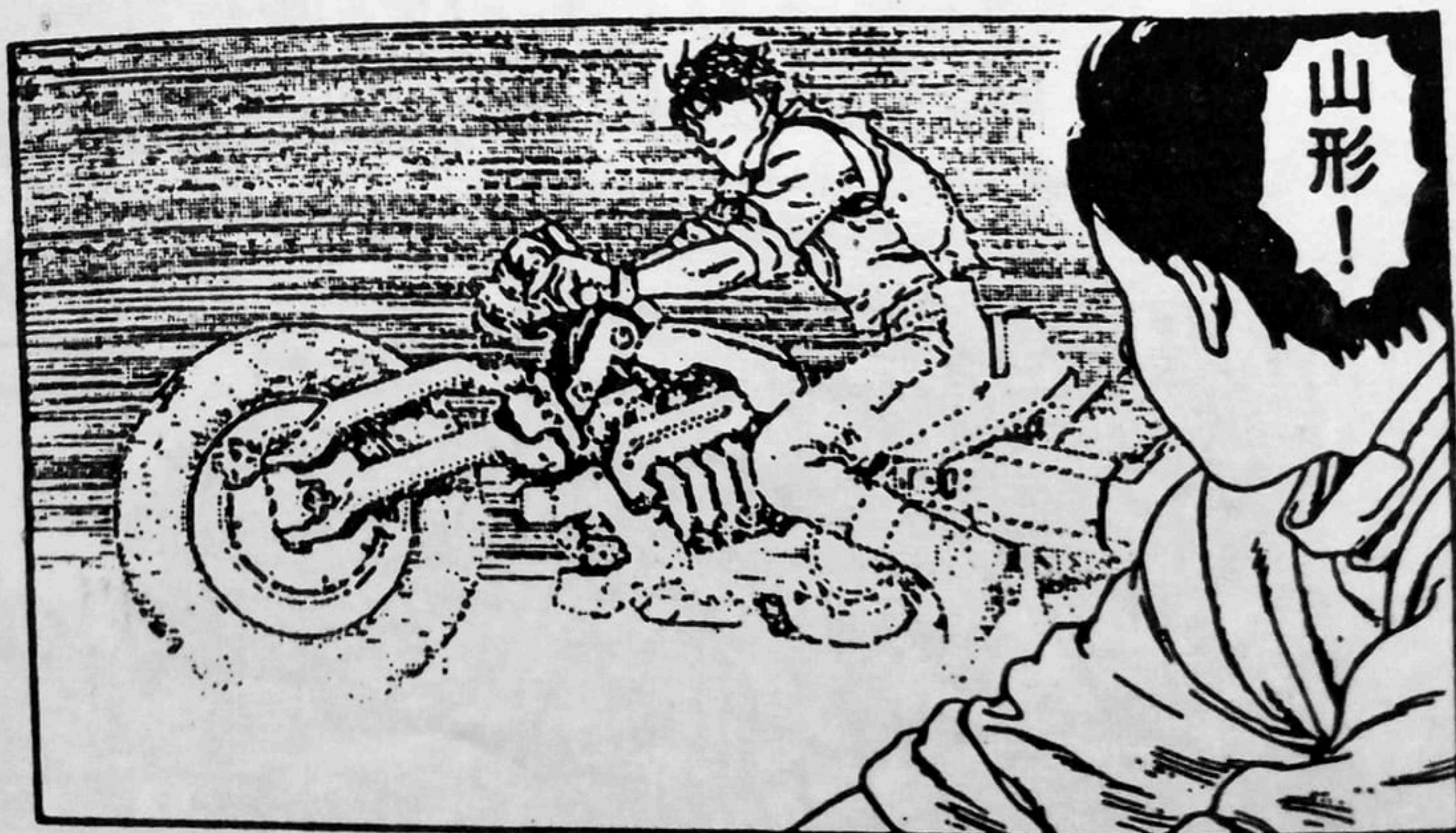
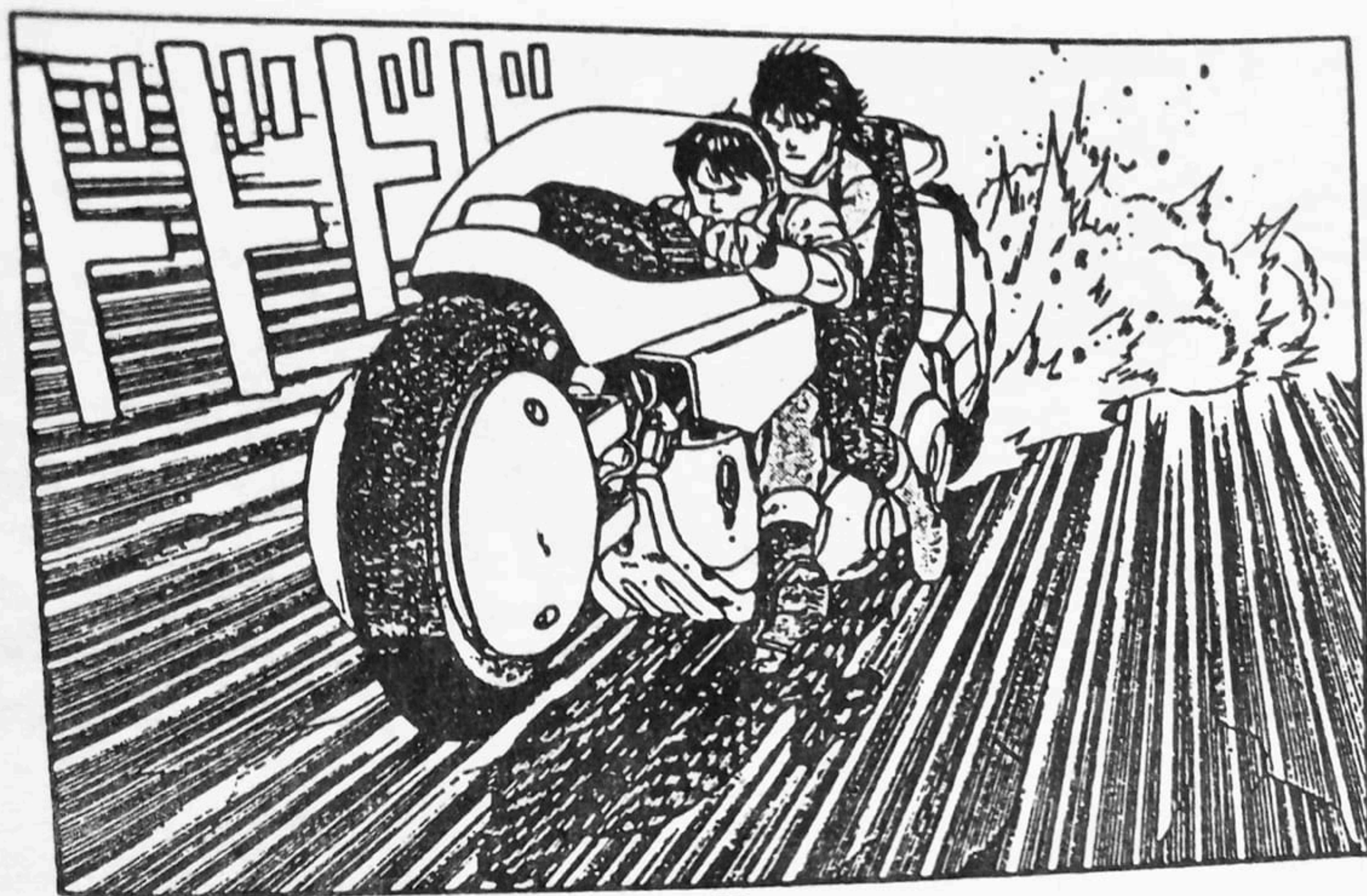


Las bandas de  
motoristas  
les bajan los  
humos a los  
integrantes  
de las  
fuerzas de  
ocupación

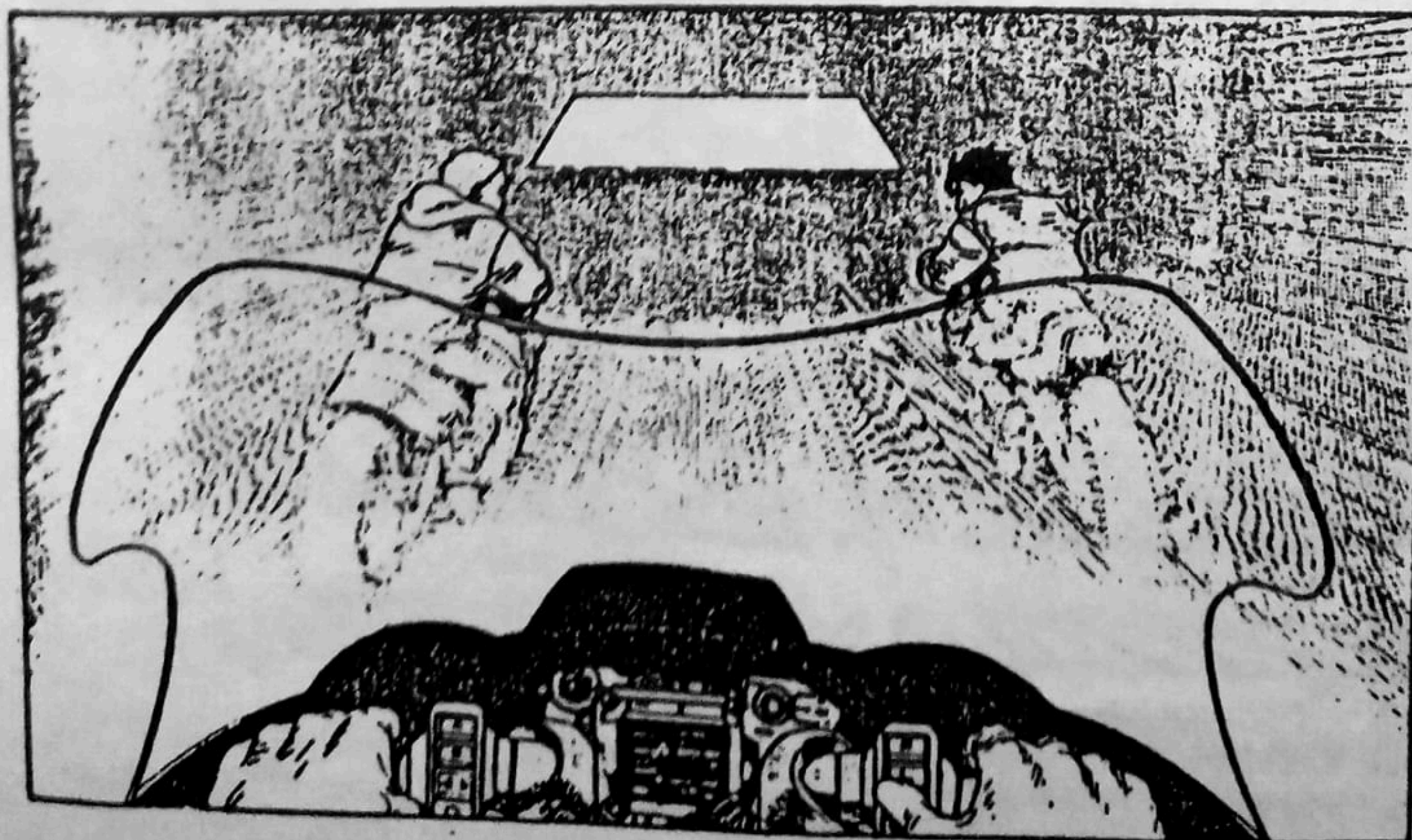
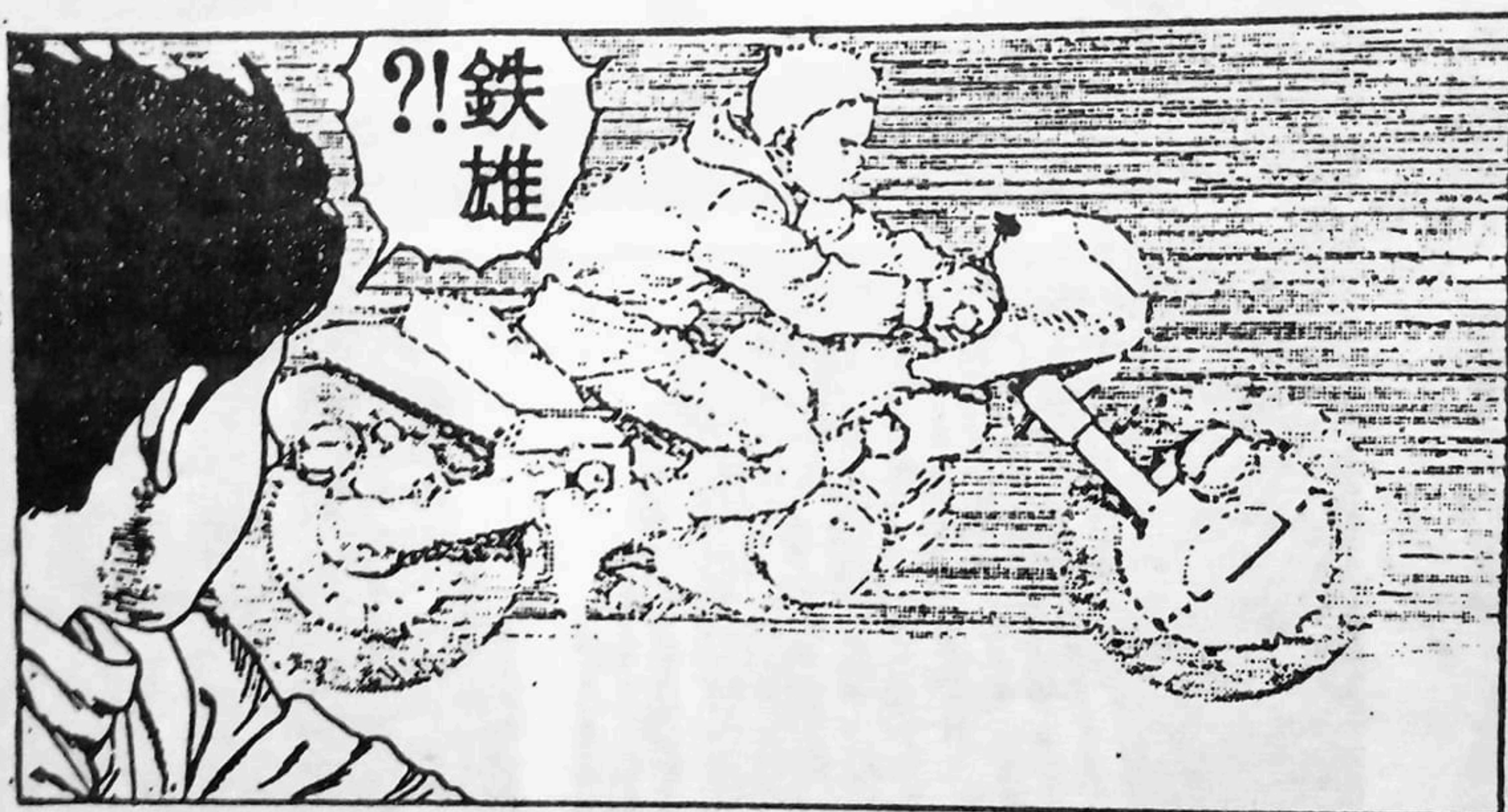
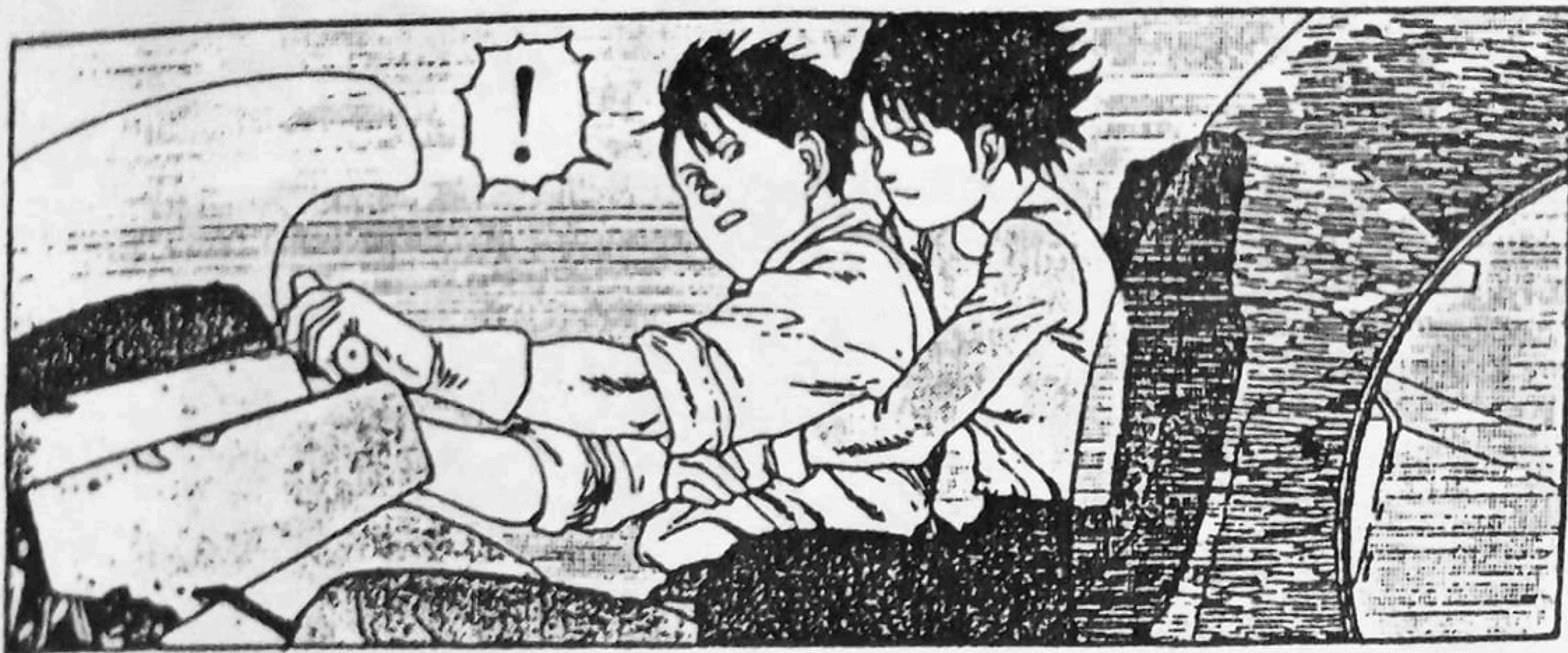
Al fin  
Kaneda es  
recogido  
por Kay!



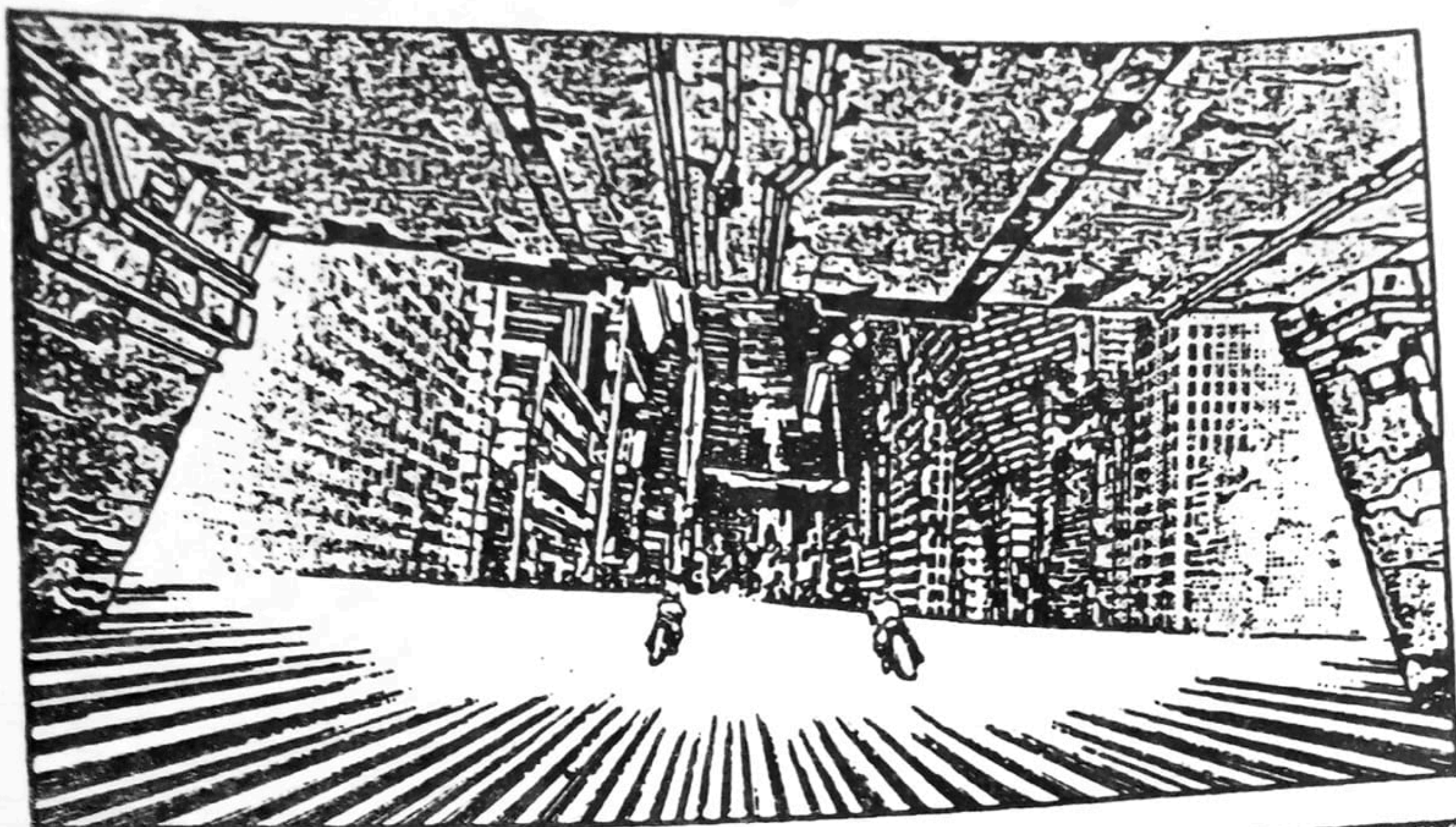














# Nos enteramos en el Harukiya

Como ya es costumbre volvemos a presentar nuestra sección destinada a comentar las novedades y los chimentos del mundo de los dibujos animados y las historietas japonesas.

Bastante aburridas (más que la nuestra) están viniendo todas las publicaciones especializadas en los temas que nos atañen. Parece que habrá pocas novedades por estos meses en Japón. Viejas fórmulas se repiten hasta el infinito y es evidente que habrá que resignarse y volver la vista hacia atrás tratando de reparar en obras más viejitas y jugosas. Lo más rescatable de la nueva ola son la presentación en televisión de DNA 2 (de M. Katsura, autor de Video Girl), BLUE SEED (otra creación del 3x3 Eyes Yuzo Takada), GIANT ROBO en su quinta aparición en ova, YOUR'E UNDER ARREST (del endiosado Kosuke Fujishima), ICZERLION, IRIA y BOUNTYDOG.

Lo más nuevo, de la mano de MACROSS 7, GUNDAM, YAMATO 2520 y GATCHAMAN hacen agua por todos los costados, principalmente en cuanto a los argumentos y diseños de los personajes. De todas formas habrá que ver...

En U.S.A. ha habido una nueva explosión de títulos en video, donde



IRIA

se está dando más cabida a las producciones de los ochentas. Fox se aventura en el mundo del anime entrando por la puerta grande con la presentación de MY NEIGHBOR TOTORO de Hayao Miyazaky aunque lamentablemente en una versión doblada, tal vez cuando terminen de amortizar los costos del Planeta de los Simios, Mash y Gorilla Force podamos verla por su canal de cable (si es que para entonces no sufrimos



de cataratas). Streamline Pictures, bajo la mente maestra de Carl Macek insiste también con los doblajes, destruyendo en esta ocasión títulos como CRYING FREEMAN DIRTY PAIR y 8 MAN AFTER; se aventura en la pantalla grande con MEGAZONE 2-3 partes 1 y 2 e intentará arruinar COBRA y MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE. Lo más increíble de todo es que siguen insistiendo con AKIRA realizando otra versión, esta vez subtitulada.



Se anotan un poroto los chicos de US Manga Corps al revivir una serie maravillosa y hasta ahora ignota como BLUE SONNET donde minitas, cyborgs, espers y científicos muy sacados se conjugan en una trama compleja y deliciosa. También son destacables DETONATOR ORGUN y GENOCYBER por salirse de la mediocridad general ahondando en los cyberpunk y gore.

Anime 18 vuelve con UROTSUKIDOJI en tantas versiones que ya es imposible de tomar en serio (es ridículo lo que hacen al editar las películas censuradas y luego, como la gran cosa, sacar los perfect collection). Por último Anime algo se queda a la cola debido a su baja producción. AH MY GODDES nunca termina de salir completa y se mandaron un mega moco al doblar en inglés el primer capítulo de BUBBLEGUM CRISIS (canciones incluidas!).

En Europa el panorama no presenta demasiados cambios, aunque nos pone muy felices que Mangavideo desempolvare los capítulos de UCHU SENKAN YAMATO (Viaje a la última Galaxia) dándonos la oportunidad de viajar hasta ISCANDAR junto con la tripulación

de este legendario acorazado espacial

El mundo de las viñetas depara pocas sorpresas; Viz Communications promete la serialización de los anime comics de DIRTY PAIR, y una extraña continuación de MACROSS II dibujada por un americano y con guión de James Hudnall (resulta sorprendente que Viz haya entrado en esta variante). Es de agradecer la oportunidad de ponerse al tanto con BATTLE ANGEL ALITA (GUNMM) a través de los graphic novels 1 y 2 que esta editorial ha publicado. También es muy buena la última obra de Rumiko Takahashi MERMAID PROMISE, tercera parte de la creación más truculenta y oscura de la mangaka por excelencia. Quienes parecen haber retomado el camino del bien son los críos de DARK HORSE que han lanzado nuevos títulos como AH MY GODDES y REBEL SWORD agregándose a la excelente y poco conocida serie HELL HOUNDS. En cuanto a historietas en castellano Planeta De Agostini parece decidida a seguir con APPLESEED hasta que alguien pueda entenderla y agotada la existencia de más material de Shirow NORMA EDITORIAL los está castigando duro con VIDEO GIRL AI. Lo que resultará raro es que la gente de Planeta no haya sacado todavía algún curso de Japonés en dos mil ochocientos fascículos semanales... Bueno, y ahora los dejamos solos porque es hora de encarar a Kaneda para que no rompa más poniendo siempre el mismo compact!



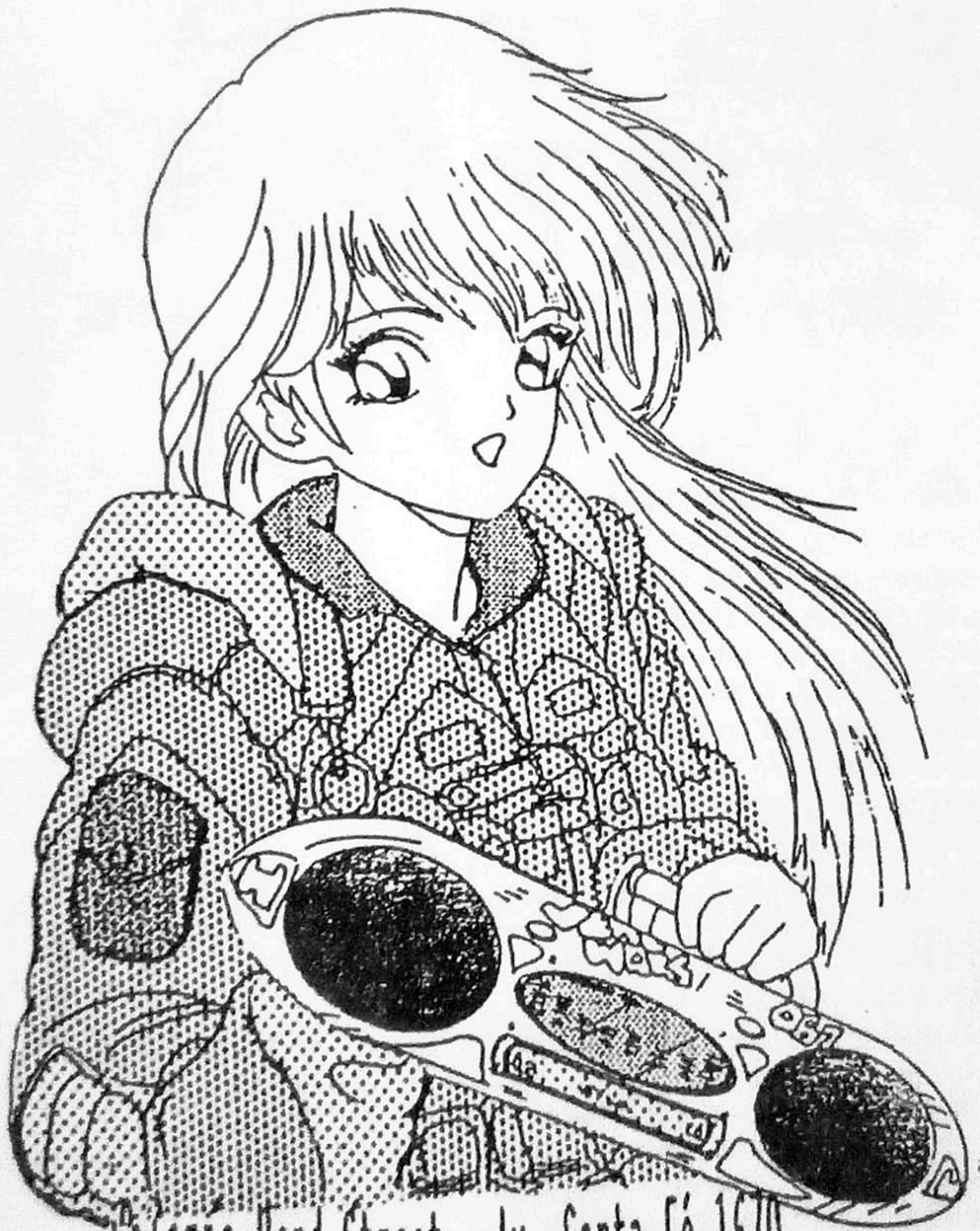
DIRTY PAIR



CYBERSPACE

L  
A  
S  
E  
R  
  
D  
I  
S  
C  
S

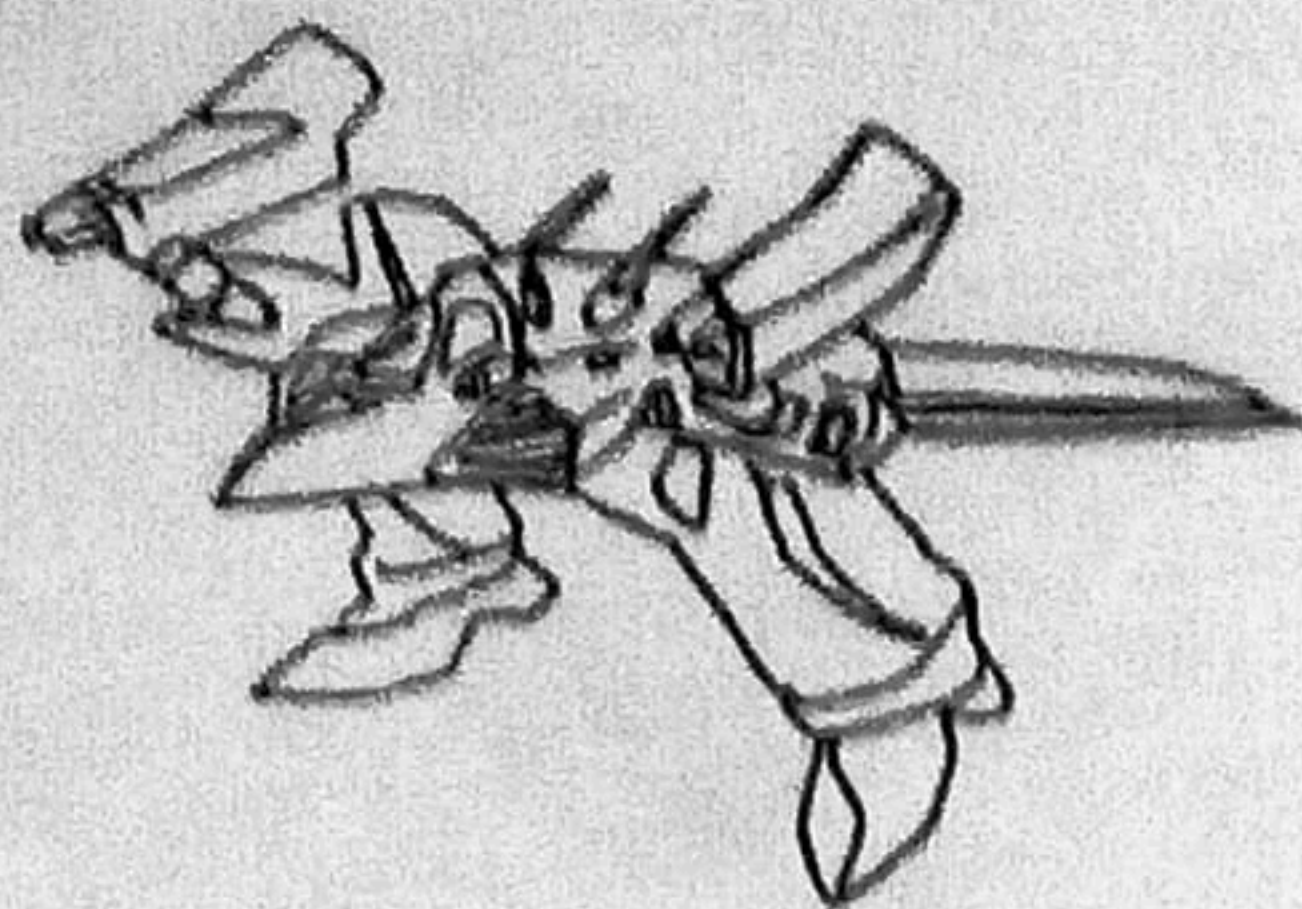
C  
O  
M  
P  
A  
C  
T  
  
D  
I  
S  
C  
S



Galería Bond Street - Av. Santa Fé 1670  
Local 23 - (1060) Buenos Aires



QUE

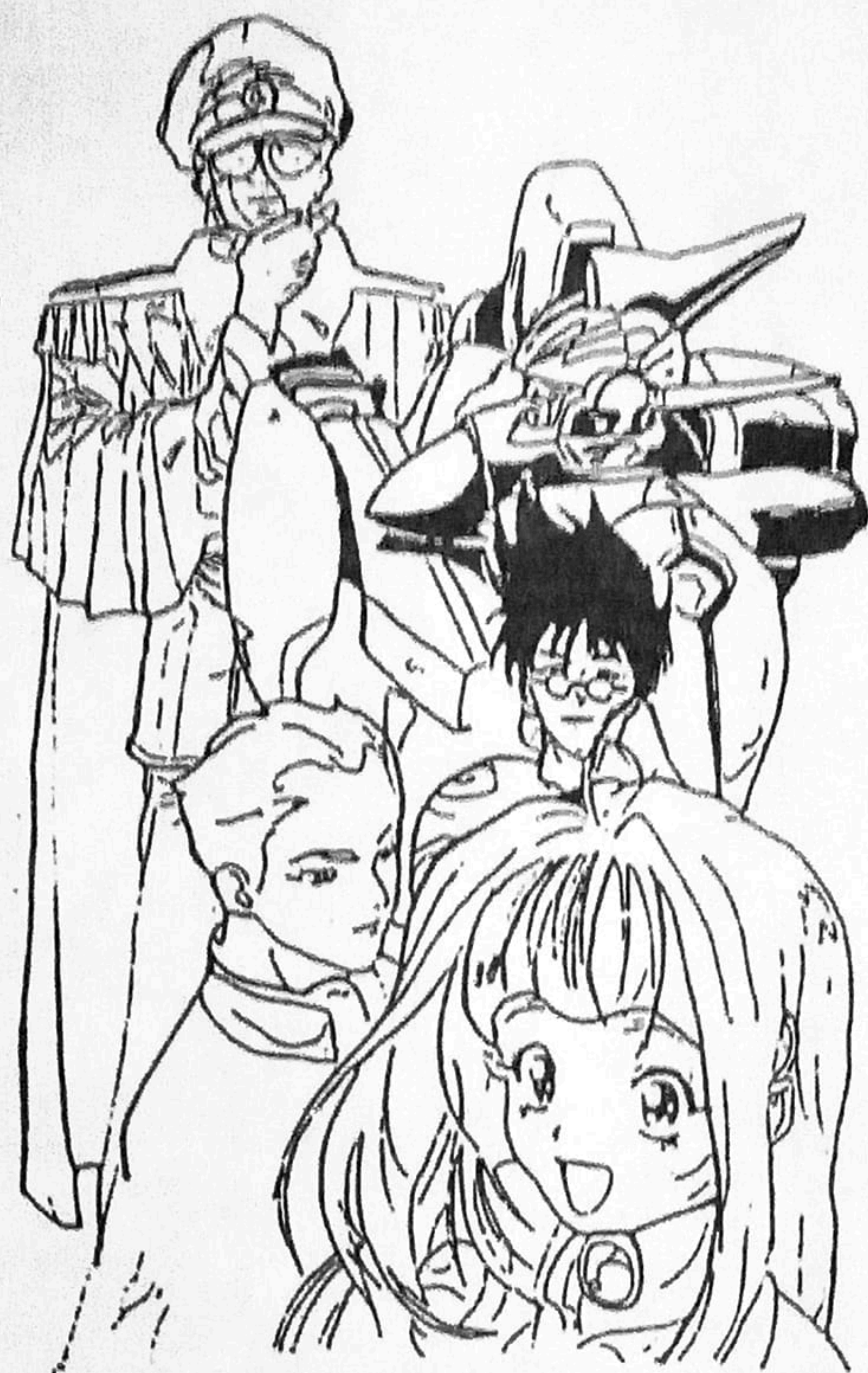


# ASQUETE マクロス7 MACROSS 7

En esta historia se narran las peripecias de la Séptima Fortaleza Superdimensional MACROSS a cargo del capitán MAX JENIUS, sí, el mismo que enseñara a comer con palitos a HIKARU ICHIJU para que no pasara vergüenza en el restaurant de cierta señorita de familia china. Tras siete años de haber partido de la Tierra, el nuevo SDF7 abunda en historias que tendrán que ver con problemas amorosos, estrellitas del rock, invasores despiadados y por supuesto con las *Valkyries* (que antes eran lindas) todo tal como pasaba en el viejo SDF1.

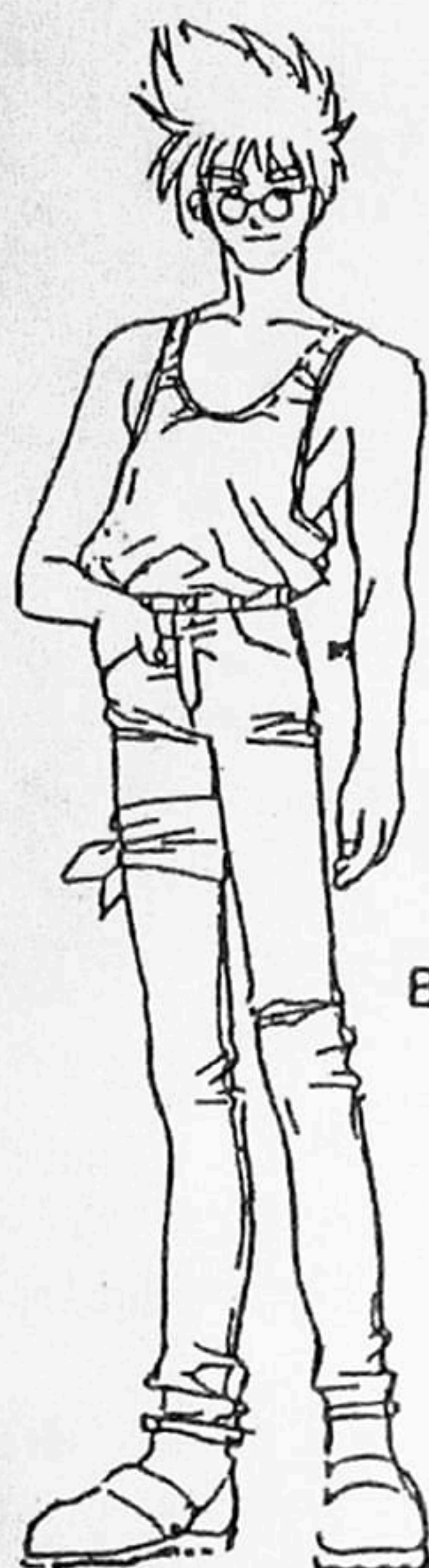
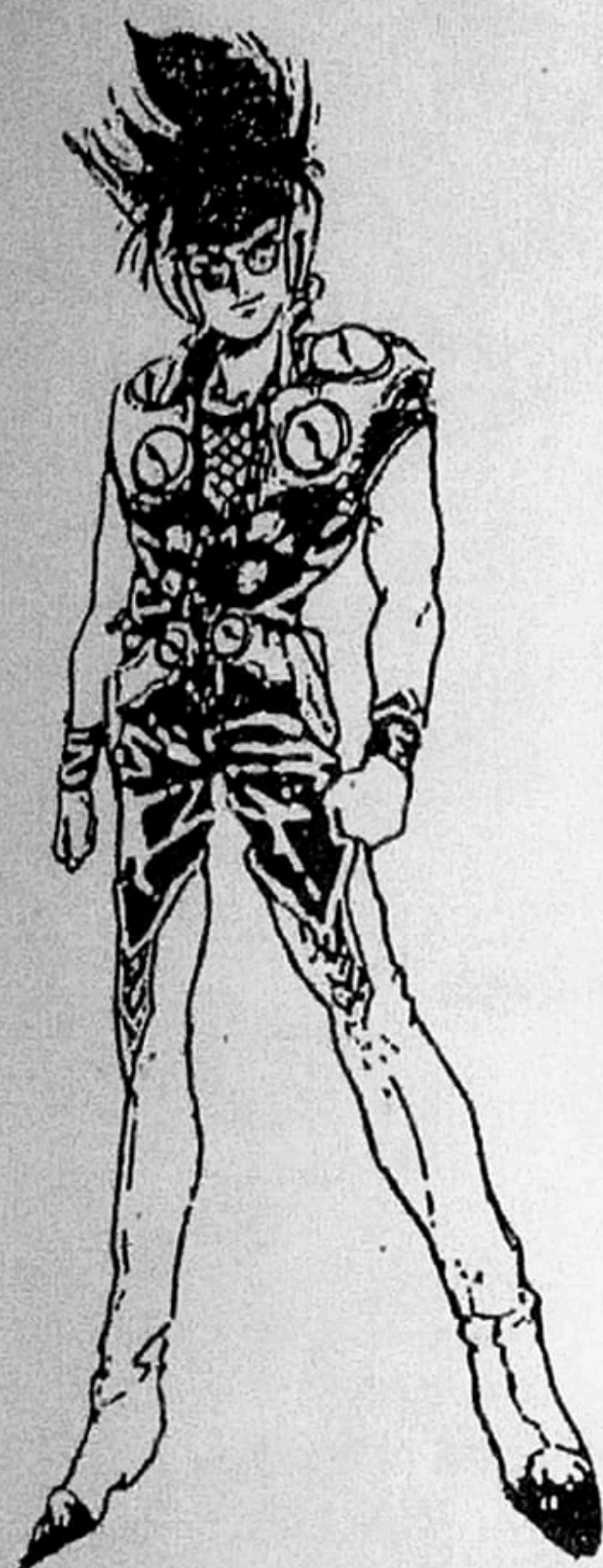
Pero antes de adelantar conjeturas hechemos una mirada sobre los personajes que se ganarán nuestro cariño o desprecio a lo largo de sus aventuras:

**MAX** : como dijimos antes está al mando de la Fortaleza en cuestión y a sus 50 años parece haber acrecentado la fanfarronería que lo caracterizaba.



**GAMBLIN KIZAKI** : piloto de 19 años que pertenece al escuadrón Blue Diamond, conformado por la elite del ejército. Pilotea un Valkyrie VF 17. Tiene poderes extrasensoriales que lo capacitan para perseguir al enemigo (todo un newtype ! ) pero que no le sirven de mucho cuando no está en acción ya que no sabe desenvolverse en el eterno combate masculino : las minitas.

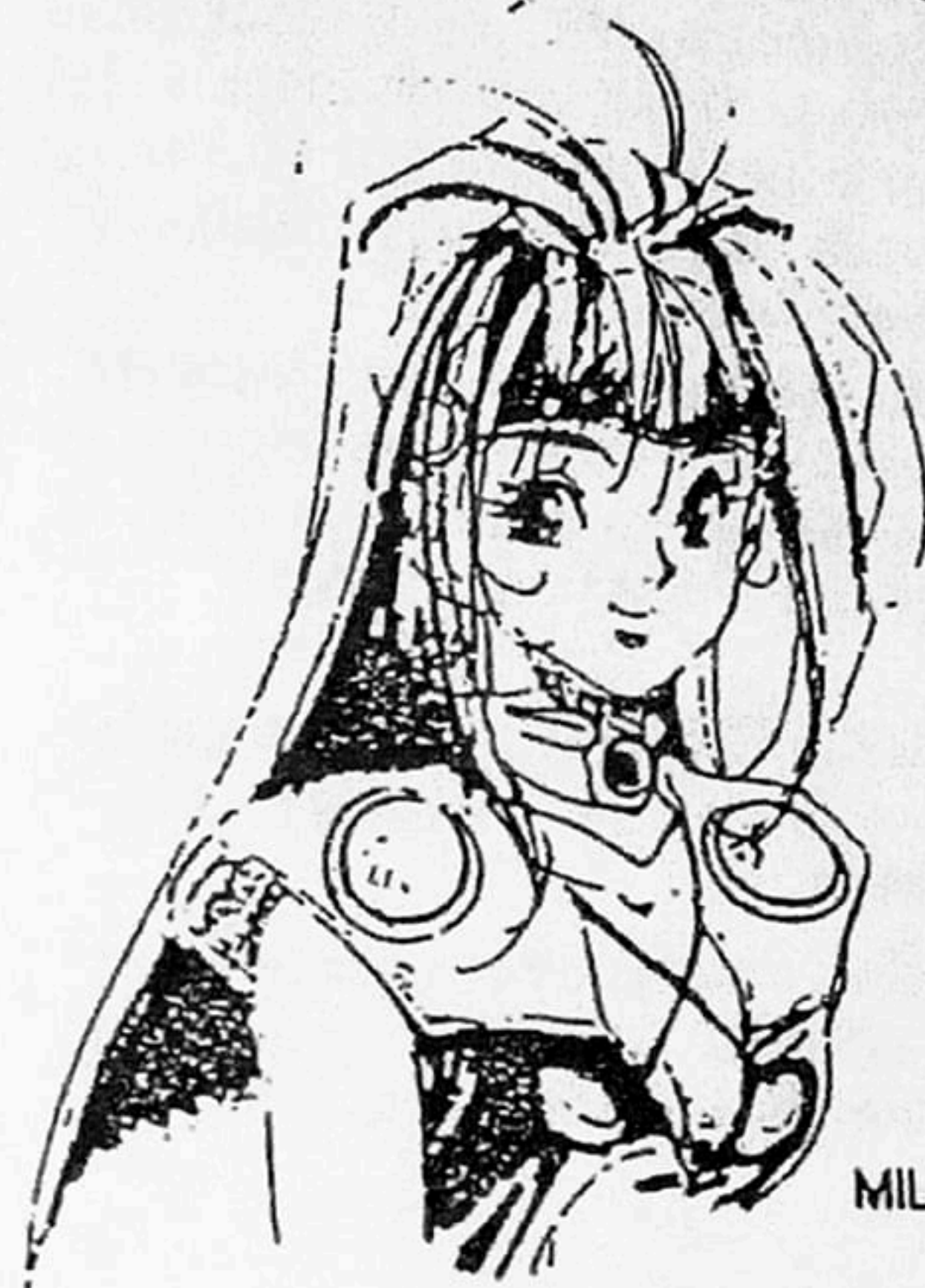




BASARA



MIRIA



MILENE JENIUS

**BASARA NEKKI** : músico y vocalista del grupo **FIRE BOMBER** tiene 21 años y se caracteriza por su egoísmo y por sus peleas con Gamblin. Apesar de las maldades que le hace a **MILENE** no puede dejar de demostrarle su amor.

**MILENE JENIUS**: es la séptima hija de **MAX** y **MIRIA** ( y dale con el siete), es una joven precoz de tan sólo 14 años que suele abandonar su casa debido a los conflictos de sus padres (quienes ya habrán pasado la comezón del séptimo año). Se pone loca cuando la tratan de pendeja. Como no podía ser de otra forma, la idol singer está calentita con **BASARA** y **GAMBLIN**.

**GUBABA**: es un bicho peludo que está siempre posado en los hombros de **MILENE**.



GAMBLIN



MAX JENIUS



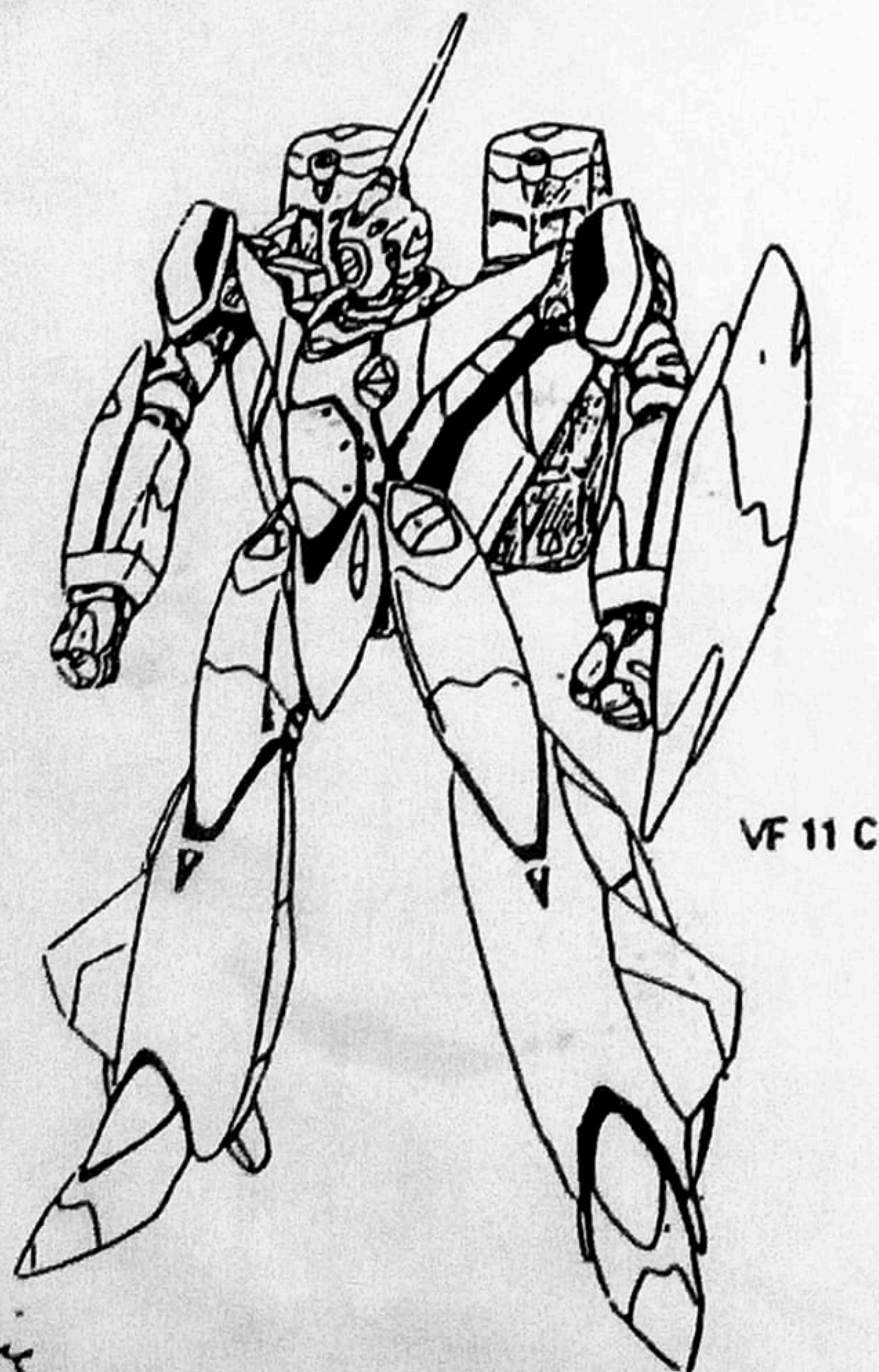
## LOS ENEMIGOS

La raza que amenaza a la Fortaleza se llama **VARAUTA** que (pa' variar) posee una armada superior a la terrícola. Su propósito en esta vida alienígena es tomar la energía vital que poseen los humanos, energía denominada *spiritia* emanada a través de los sentimientos. A quienes se les extrae la *spiritia* pueden quedar en estado vegetativo o inclusive en estado cadavérico.

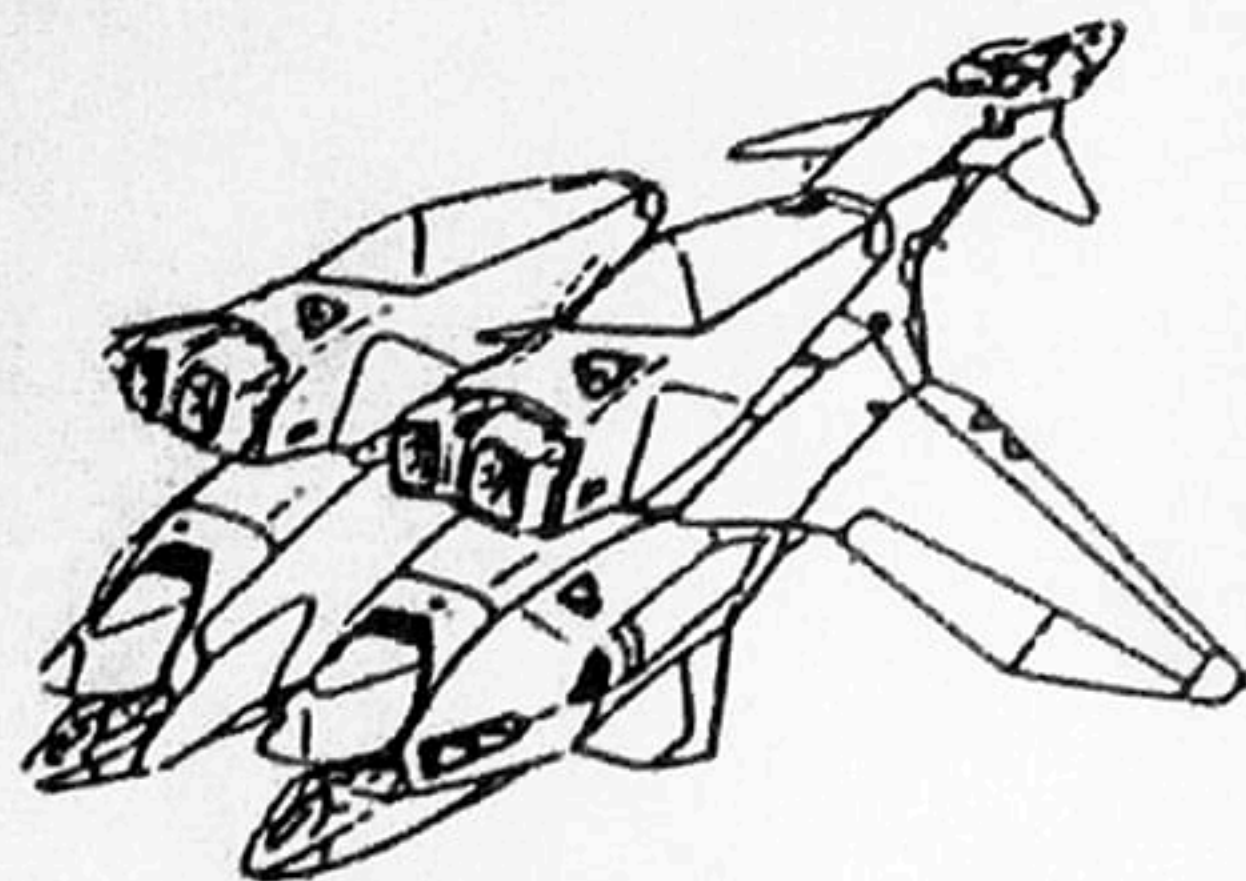
Estos provienen del planeta **Varauta** (que nombre barato); su origen y el por qué de su tamaño similar al terrestre son todo un misterio.

**IVANEPERUNTI**: es el entrenador de los jóvenes de **Varauta**, tiene 24 años.

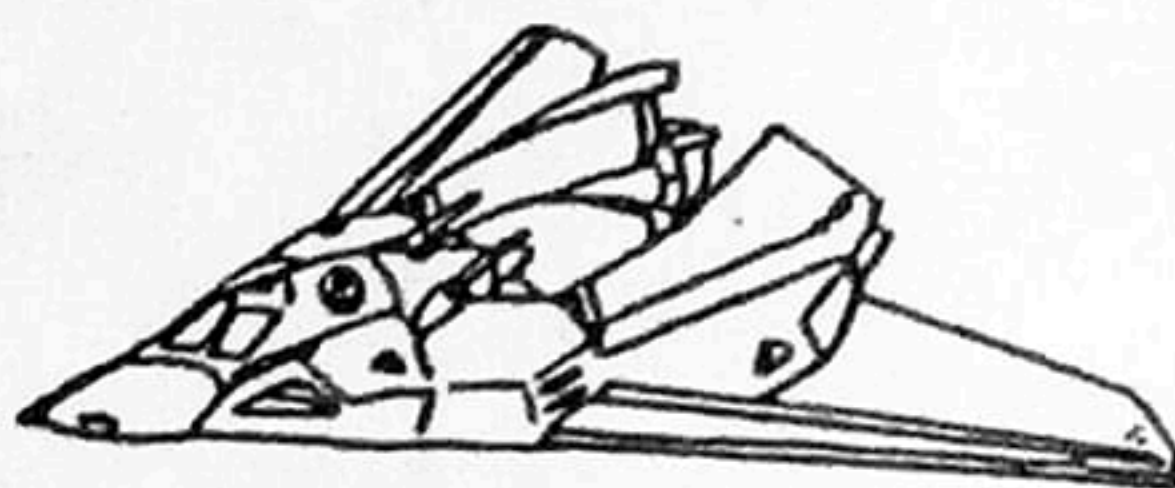
**GIGLE**: es un guerrero desquiciado que por medio de la guerra demuestra el amor que le tiene a su vida.



VF 11 C



VF 17



## LAS ARMAS

**EVER SORENE** es el nombre de la mecha que utilizan los intrusos. Mantiene muchas similitudes con un viejo modelo de Valkyrie en desuso. Además tiene un gran poder de ataque, posee tres campos de defensa que interactúan para repeler ataques enemigos. Entre otras armas tiene un laser que tiene la particularidad de no hacer daño alguno al artefacto impactado pero que extrae el *spiritia* de quien lo pilota.

**VALKYRIE VF 19**: a primera vista este modelo puede confundirse con la unidad Júpiter de Cybercop o Rands de Genesis Survivor Galarth. Este mecha tiene el más alto poder defensivo y la facultad de comunicarse 'telepáticamente' con la fortaleza SDF.

Cada VF-19 está hecho a medida de su piloto, éste en particular es un prototipo secreto y los creadores están preparando un equipo más poderoso que pueda descubrir el punto débil de esta nueva Valkyrie con boquita.



# ENTELEQUIA

*historietas*

*cine*

*novedades en manga*



Talcahuano 470 tel. 40-0886

Juramento 2584 tel. 788-4521

Capital Federal



# OCS

## BOOK SHOP S.R.L.

**Material gráfico de Japón**

**Via aérea / marítima**

**Novedades en manga**

**Revistas especializadas de anime**

**(New type, Animage, Hobby Japan)**

**Suscripciones y envíos a domicilio**

**Superí 1372 tel.552-3179**

**Buenos Aires**